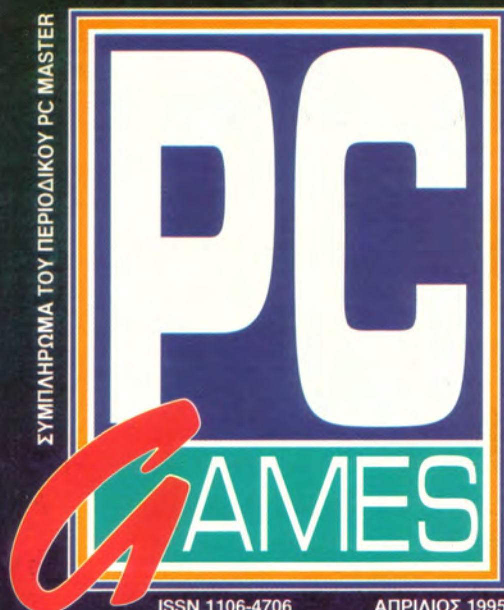
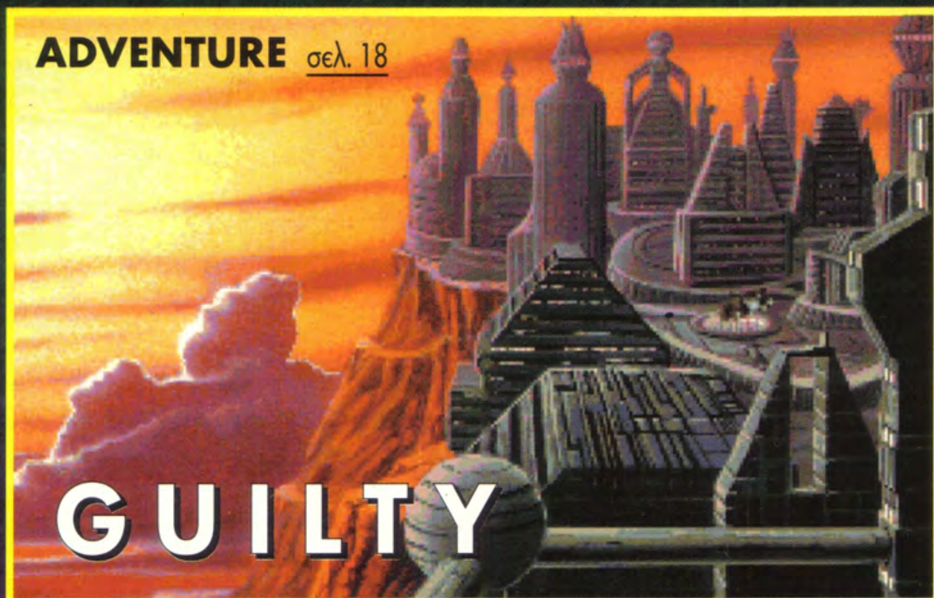


ISSN 1106-4706 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1995



ADVENTURE

DRAGON LORE σελ. 34

ROLE PLAYING GAME

REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL σελ. 26

SIMULATION

KA-50 HOKUM σελ. 16

AKOMA...

MORTAL KOMBAT 2

DESCENT

QUARANTINE

JUNGLE STRIKE

B.C. RACERS

DARK FORCES

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ADVENTURES II, ADVENTURES III
Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑ: ....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ.: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή:
- ❑ Το βιβλίο Adventures II ......4.500 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures III ......5.100 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures II & III ..9.600 δρχ.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ - ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER**
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE,** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

EDITORIAL



Κοίτα πώς προόδευσε η τεχνολογία μέσα σε λίγους μόνο μήνες. Πριν από τέσσερα μόλις τεύχη, ήμαστε πεπεισμένοι ότι το DOOM ήταν ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να προσφέρει η τεχνολογία και το gameplay σήμερα. Ομως, μετά την τεράστια εμπορική επιτυχία του DOOM, πολλές εταιρίες προσπάθησαν να το μιμηθούν και - γιατί όχι - να το ξεπεράσουν. Μερικές, μάλιστα, το κατάφεραν.

Για παράδειγμα, το Dark Forces, το special review του μήνα, προχωράει ένα βήμα παραπέρα στο ρεαλισμό του παιχνιδιού, προσφέροντας τεχνολογία παρόμοια με αυτήν του DOOM, αλλά με περισσότερους "βαθμούς ελευθερίας", περισσότερα όπλα και... οικείους αντιπάλους, αφού βασίζεται στο, πολυχρησιμοποιημένο πια, StarWars. Αλλα δύο reviews του τεύχους, το Descent και το Quarantine, μπορούν ομοίως να χαρακτηριστούν "Doom-οειδή" παιχνίδια, με εντελώς διαφορετική, ωστόσο, προσέγγιση.

Γεμάτο adventures (φυσικά!) και αυτό το τεύχος: Το πολύ καλό Guilty της Psygnosis, το οποίο μπορείτε να παίξετε με δύο διαφορετικούς χαρακτήρες, ζώντας έτσι δύο εντελώς διαφορετικές πτυχές της δράσης του παιχνιδιού, και το φανταστικό Dragon Lore με γραφικά που δεν έχετε ξαναδεί! Από το χώρο των RPGs υπάρχει το ένα και μοναδικό Star Trail, το πιο αυθεντικό RPG των τελευταίων χρόνων, αλλά και η λύση του Menzoberranzan!

Επόμενο ραντεβού βέβαια το Μάιο, όταν θα έχετε χωνέψει πια το αρνί και θα μπορέσουμε να μιλήσουμε πιο ελεύθερα...

Ο Αρχισυντάκτης



ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1995

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Χάρης Σαράντης **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Δήμητρα Πορφύρη, Ελένη Μαύρου, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Παύλος Χατζηκυριάκου, Ηλ. Ιακωβάκης, Λ. Αναστασίου

ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγούνης

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 9.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 17.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 18.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 8.900 δρχ.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 15.000 δρχ., Αμερική 17.000 δρχ.

ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





CompuLink *Games Pack*

...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες.

Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

☛ ΖΗΤΗΣΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET & ΤΟΝ ΚΟΜΒΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)

☛ COMPULINK HOTLINE Τηλ.: 9225520

INTERNET INTERNATIONAL NETWORK



COMPULINK NETWORK

ΚΟΜΒΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219 , ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1995



σελ. 10

DARK FORCES
Απόγονος του DOOM, το Dark Forces της LucasArts έρχεται να σπάσει τα ταμεία και να αποτελέσει άλλη μια επιτυχία στο ιστορικό της εταιρίας.

σελ. 28

DRAGON LORE
Με εκπληκτικά γραφικά και υποβλητική ατμόσφαιρα, το Dragon Lore ανήκει στα παιχνίδια που αξίζει να δείτε.





σελ. 26

STAR TRAIL
Το αυθεντικότερο RPG των τελευταίων χρόνων. Αφθονη δράση, έξυπνοι γρίφοι και πολύ καλά γραφικά.

SUPER KARTS

Τον τελευταίο καιρό όλο και πιο συχνά κυκλοφορούν arcade παιχνίδια με θέμα δανεισμένο από τους αγώνες αυτοκινήτου, τόσο ειδικά (Power Drive) όσο και γενικά (B.C. Racers). Σε αυτή την κατηγορία ανήκει το Super Karts που θα κυκλοφορήσει σύντομα. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα arcade παιχνίδι, το οποίο όμως αναπλάθει πολύ πιστά τους αγώνες kart. Μάλιστα, θα μπορούσε κάλλιστα να χαρακτηριστεί εξομοίωση, καθώς η συμπεριφορά του kart πλησιάζει πάρα πολύ αυτήν του κανονικού. Στο Super



Karts έχουμε την ευκαιρία να συναγωνιστούμε επτά ακόμη karts (τα οποία είναι δυνατόν να χειρίζονται και άλλοι παίκτες) σε διάφορες πίστες ανά τον κόσμο. Κατά τη διάρκεια του αγώνα έχουμε την ευκαιρία να συγκεντρώσουμε διάφορα bonuses (εξ ου και ο arcade χαρακτήρας του παιχνιδιού), καθώς και χρήματα με τα οποία θα μπορέσουμε να βελτιώσουμε το kart μας. Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ο εθισμός, μια και το gameplay βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει τον επόμενο μήνα και σύμφωνα με τις πληροφορίες μας θα διατίθεται μόνο σε CD-ROM.



FOOTBALL GLORY

Το FIFA INTERNATIONAL SOCCER μπορεί να είναι το πιο εντυπωσιακό ποδοσφαιράκι, ωστόσο αυτό με το καλύτερο gameplay παραμένει το Sensible Soccer. Η νέα έκδοση του τελευταίου, αν και έχει ανακοινωθεί εδώ και καιρό, έχει καθυστερήσει σημαντικά, με αποτέλεσμα η Black Legend να θέλει να εκμεταλλευτεί το γεγονός και σε λίγες μέρες να κυκλοφορήσει το Football Glory. Πρόκειται για ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου όπου το engine είναι ίδιο με αυτό της Sensible Software σε βαθμό μηνύσεως. Αυτό όμως λίγο μας απασχολεί, αφού σε λίγο θα έχουμε στη διάθεσή μας ένα πολύ καλό ποδοσφαιράκι, το οποίο μάλιστα περιέχει πολλή δόση χιούμορ. Ετσι, κατά τη διάρκεια του αγώνα μπορούν να συμβούν διάφορα κωμικά (π.χ. να μπει στο γήπεδο ένα σκυλί κατά τη διάρκεια του αγώνα και ο διαιτητής να τον διακόψει λίγο πριν να βάλουμε γκολ), τα οποία κάνουν το παιχνίδι πολύ διασκεδαστικό αλλά για μερικούς φανατικούς εκνευριστικό. Μέχρι στιγμής δεν έχουμε πληροφορίες για το πλήθος των options και επιλογών που υπάρχουν στο παιχνίδι, αλλά θα επανέλθουμε αμέσως μετά την κυκλοφορία του.

IRON ASSAULT

Αν έχετε βαρεθεί τα συνηθισμένα shoot'em up και θέλετε κάτι διαφορετικό, τότε θα σας ενδιαφέρει σίγουρα το Iron Assault που θα κυκλοφορήσει σύντομα από την Virgin. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο μας τοποθετεί χρονικά σε μια μελλοντική εποχή, κατά την οποία υπηρετούμε στις ειδικές δυνάμεις των αντιστασιακών και προσπαθούμε να χτυπήσουμε τις μεγάλες πολυεθνικές εταιρίες, οι οποίες ουσιαστικά κυβερνάνε τον κόσμο. Ομως, τόσο εμείς όσο και οι αντίπαλοί μας διαθέτουμε ειδικά ρομπότ-σκάφη που μοιάζουν με μεγάλο πολεμιστή, με τα οποία περπατάμε μέσα στις διάφορες πόλεις ή άλλα μέρη αντιμετωπίζοντας άλλα ανάλογων προσόντων ρομπότ. Σε ορισμένες μάλιστα αποστολές δημιουργείται ομάδα τέτοιων ρομπότ-σκαφών, για να μπορέσουμε να χτυπήσουμε τον επιθυμητό στόχο. Το παιχνίδι είναι στην ουσία ένα shoot'em up πρώτου προσώπου, αλλά πολύ δύσκολα θα μπορούσε να το κατατάξει κάποιος στην κατηγορία των Doom-clones παιχνιδιών, αφού έχει εντελώς διαφορετική φιλοσοφία. Κύριο χαρακτηριστικό του τα πολύ καλά γραφικά και οι πάρα πολλές ενδιάμεσες cut-scenes, οι οποίες είναι σε full motion video, όπως και η εντυπωσιακή εισαγωγή. Φυσικά, όλα τα ανωτέρω χωράνε μόνο σε CD-ROM και σύντομα θα δούμε το παιχνίδι να κυκλοφορεί σε αυτή τη μορφή και στην Ελλάδα, οπότε θα έχουμε την ευκαιρία να το αναλύσουμε εις βάθος.

X-COM: TERROR OF THE DEEP

Πριν από περίπου ένα χρόνο είχε κυκλοφορήσει ένα εξαιρετικό strategy ονόματι UFO: Enemy Unknown από την Microprose, το οποίο σημείωσε πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία. Ηταν λοιπόν αναμενόμενη η κυκλοφορία του No 2 του παιχνιδιού, μόνο που αυτή τη φορά ο εχθρός έρχεται από τη θάλασσα. Ετσι, το παιχνίδι έχει ονομαστεί X-COM: Terror of the Deep (x-com στο πρώτο παιχνίδι ήταν η διεθνής οργάνω-



ση για την αντιμετώπιση των εξωγήινων, αλλά και το όνομα με το οποίο κυκλοφόρησε το παιχνίδι στην Αμερική) και μας τοποθετεί χρονολογικά 40 χρόνια από την επίθεση που υποτίθεται ότι είχε δεχτεί η Γη από τους εξωγήινους. Αν σας άρεσε το πρώτο παιχνίδι, τότε το νέο θα σας συναρπάσει διότι έχει διατηρήσει το βασικό gameplay του πρώτου και ταυτόχρονα έχει προσθέσει αρκετά νέα στοιχεία. Υπάρχουν νέα, πιο ισχυρά όπλα στη διάθεσή μας, το ίδιο συμβαίνει όμως και με τους εξωγήινους.

Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί εν συγκρίσει με αυτά του πρώτου παιχνιδιού, αφού για την ετοιμασία τους ασχολήθηκαν 26 άτομα σε σχέση με τα 3 του πρώτου. Σε γενικές γραμμές, βέβαια, το παιχνίδι παραμένει το ίδιο στα βασικά του σημεία.

Ωστόσο και αν ακόμα δεν έχετε παίξει το πρώτο, θα βρείτε το X-COM: Terror of the Deep εξαιρετικά ενδιαφέρον. Η κυκλοφορία αυτού του πολύ καλού strategy αναμενέται τον επόμενο μήνα, οπότε και θα έχουμε πλήρες review.





SLIPSTREAM 5000

Η Gremlin, μετά την πρόσφατη κυκλοφορία του Jungle Strike (το παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα), δεν επαναπαύθηκε. Ηδη έχει έτοιμο προς κυκλοφορία το νέο και αρκετά επαναστατικό Slipstream 5000. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο εκ πρώτης όψεως δείχνει ότι θα έχει αρκετές ομοιότητες με το παλαιότερο Cyberace, ωστόσο το πρώτο demo που είχαμε στα χέρια μας έδειξε ότι σίγουρα δεν θα γνωρίσει ανάλογη εμπορική αποτυχία. Ο λόγος είναι ότι διαθέτει πολύ καλά γραφικά, αλλά κυρίως είναι ταχύτατο και προσφέρει άφθονη δράση. Βρισκόμαστε σε μια μελλοντική εποχή, κατά την οποία οι αγώνες με μοτοσικλέτες και αυτοκίνητα αποτελούν πλέον πολύ βαρετό θέαμα. Ετσι όλοι ασχολούνται με τους αγώνες των υπερηχητικών αεροσκαφών με τις εκπληκτικές δυνατότητες ταχύτητας και ελιγμών. Το ρόλο του πιλότου ενός τέτοιου σκάφους αναλαμβάνετε εσείς. Οσο όμως και αν ακούγεται απλό, το παιχνίδι είναι μεν arcade αλλά από τα καλύτερα που έχουμε δει. Υπάρχουν 10 διαφορετικές πίστες στις οποίες συμμετέχετε, καθώς και 10 οδηγοί άλλων σκαφών τους οποίους αντιμετωπίζετε. Οταν λέμε πίστες, όμως, εννοούμε κάποια φαράγγια, στοές και άλλα "δύσκολα" περάσματα, τα οποία είναι πολύ δύσκολο να περάσετε χωρίς να έχετε κάποιο ατύχημα. Πριν όμως από κάθε αγώνα, μπορείτε να μελετήσετε τη διαδρομή της πίστας και το χαρακτήρα των ανταγωνιστών σας. Αυτό γιατί τα αεροσκάφη σας διαθέτουν και όπλα, και εξαρτάται από τον καθέναν το πώς θα τα χρησιμοποιήσει. Οι options όμως του προγράμματος δεν τελειώνουν εδώ. Ετσι, μπορείτε να έχετε οποιαδήποτε στιγμή replay από κάποιο σημείο του αγώνα. Επίσης, μπορούν να παίξουν δύο αντίπαλοι ταυτόχρονα στο ίδιο PC χωρίζοντας την οθόνη στη μέση, καθώς και περισσότεροι μέσω network και πολλά ακόμα. Σε γενικές γραμμές, δίνεται η εντύπωση ότι έχει γίνει επαγγελματική δουλειά, καθώς για τα γραφικά του παιχνιδιού έχει συνεργαστεί ο Kev Walker, ενώ στον ήχο ο Chris Adams, - δύο διάσημοι δημιουργοί στο χώρο τους. Περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε όταν κυκλοφορήσει επίσημα (στα μέσα Μαΐου) και φυσικά μόνο σε CD-ROM έκδοση. ■

Βρισκόμαστε λίγες ημέρες πριν από το Πάσχα και η αγορά, μολονότι θα έπρεπε να έχει αναθερμανθεί, κινείται στα συνηθισμένα πλαίσια. Ετσι στις κατηγορίες simulations και strategy δεν είχαμε κάποιες σημαντικές κυκλοφορίες στη χώρα μας τον περασμένο μήνα, με αποτέλεσμα να μη συμπεριλάβουμε στη δεύτερη κάποιο review. Αντίθετα, σε ό,τι αφορά τις υπόλοιπες κατηγορίες (arcade, shoot'em up, doom-clones) κυκλοφόρησαν πολλά αξιόλογα παιχνίδια, εξ ου και τα πολλά reviews αυτού του μήνα.

Ωστόσο, στο εγγύς μέλλον θα έχουμε πολλές νέες και σημαντικές κυκλοφορίες, καθώς ετοιμάζονται πολλά νέα strategy και simulations παιχνίδια. Οι μέχρι στιγμής πληροφορίες μας αναφέρουν ότι, εκτός από το X-COM: Terror of the deep που έρχεται πολύ σύντομα, η Microprose θα επανακυκλοφορήσει όλα τα παλαιότερα strategy με την επωνυμία Gold μόνο σε CD-ROM, τα οποία θα εκμεταλλεύονται καλύτερα τις δυνατότητες των σύγχρονων PCs. (Το Pirates GOLD θα λέγεται Pirates GOLD GOLD;) Ειδικότερα όμως για το Civilization, μετά τις εκδόσεις του για Windows, θα κυκλοφορήσει το civNET. Πρόκειται για μία νέα έκδοση του παιχνιδιού, το οποίο όχι μόνο θα μπορεί να παιχτεί μεταξύ πολλών παικτών σε επίπεδο τοπικού δικτύου, αλλά θα μπορεί να εγκατασταθεί και σε BBS και να παιχτεί από τους συνδρομητές της, με άμεσο στόχο βέβαια την εξάπλωση του παιχνιδιού μέσα στο Internet.

Επίσης, από την ίδια εταιρία ήδη κυκλοφορούν και οι GOLD εκδόσεις παλιών flight sims, όπως τα F-14 fleet defender και 1942. Και αυτά θα διατίθενται μόνο σε έκδοση CD-ROM και περιλαμβάνουν πολλές video cutscenes. Το σημαντικότερο νέο στο χώρο είναι το TOP GUN από την Spectrum Holobyte. Πρόκειται για ένα νέο flight simulator με κυρίαρχο στοιχείο τα εκπληκτικά γραφικά. Απευθύνεται κυρίως σε αρχάριους παίκτες, ενώ για τους πιο έμπειρους η εταιρία θα κυκλοφορήσει το Falcon 4.0. Βέβαια, η κυκλοφορία τους θα καθυστερήσει αρκετά ακόμα, γι' αυτό εμείς περιμένουμε από στιγμή σε στιγμή το Flight Unlimited, ένα simulation που αναμένεται να εκτοπίσει το Flight Simulator 5.0.

Κάπου εδώ όμως πρέπει να κλείσουμε και γι' αυτόν το μήνα, κυρίως λόγω περιορισμένου χώρου. Μέχρι τον επόμενο, αντιμετωπίστε μερικούς Dark Troopers.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Δεν ξέρω τι λέτε εσείς, αλλά εγώ ήδη ψήφισα το adventure της χρονιάς και μάλιστα χωρίς να έχει κυκλοφορήσει ακόμη. Είδα και έπαιξα ένα demo του και αυτό είναι υπεραρκετό. Ο λόγος για το FULL THROTTLE της LucasArts. Με βασικό χαρακτήρα ένα μοτοσικλετιστή (επιτέλους!) και με σεναριακές ιδέες που κινούνται ανάμεσα στο EASY RIDER και το MAD MAX, με ένα πρωτότυπο και πολύ καλό user interface, το παιχνίδι δείχνει να είναι το κάτι άλλο. Εχει εκπληκτικό animation με κάτι "σούζες" και "κωλιές" που τσακίζουν κόκαλα. Ο ήχος του είναι εκπληκτικός. Μόνο να ακούς τη Χάρλεϋ να παίρνει μπροστά ή να γκαζώνει και έχεις πάθει σοκ. Το πιο εκπληκτικό, όμως, είναι η φωνή αυτού που υποδύεται τον κεντρικό υπολογιστή.

Μια μπάσα όλο βραχνάδα φωνή, που δεν μπορείς παρά να την ερωτευτείς με το πρώτο άκουσμά της. Ατέλειωτοι μονόλογοι σε στιλ φιλμ νουάρ, όπου ο ήρωας διηγείται διάφορα γεγονότα από τη ζωή του, προσδίδουν μια μοναδική ατμόσφαιρα στο adventure αυτό. Για όλους τους φίλους της μοτοσικλέτας και όχι μόνο. Φαίνεται ότι η LucasArts έχει βρει τη χρυσή συνταγή της επιτυχίας. Δεν εξηγείται διαφορετικά η εκπληκτική αυτή αλυσίδα συνεχών επιτυχιών. FULL THROTTLE, λοιπόν. Εγώ πάντως, αφού έπαιξα το demo τέσσερις φορές και "χόρτασα" τη φωνή του ήρωα, "καβάλησα" την ηλεκτρική μου σκούπα (σαν "μάγος του μέλλοντος"!), δηλαδή το XT 600, και έκανα μια βραδινή βόλτα μέσα στη βροχή, από τον Πειραιά μέχρι τη Βάρκιζα, έτσι για να ηρεμήσω.



Καιρός για κάτι διαφορετικό. Από τη στήλη αυτή απευθύνω προσωπικά πρόσκληση σε όσους έχουν "υψηλές" γνώσεις προγραμματισμού και σχεδιαστικής - ζωγραφικής να επικοινωνήσουν με τη στήλη, εσωκλείοντας σε ένα γράμμα τα πλήρη στοιχεία τους και το τηλέφωνό τους, και εγώ θα επικοινωνήσω μαζί τους. Σκοπός αυτού του καλέσματος είναι να διερευνηθεί εάν υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας μιας σοβαρής ομάδας προκειμένου να φτιάξουμε, επιτέλους, ένα δικό μας "system-engine" για την κατασκευή ελληνικών καταρχήν adventures. Δεν μπορεί στη χώρα μας να μην υπάρχουν προγραμματιστές με αντίστοιχες γνώσεις. Αν μπορέσουμε να δημιουργήσουμε ένα σύστημα χειρισμού, όπως της Legend για παράδειγμα (COMPANIONS OF XANTH και DEATH GATE), ε, τότε σίγουρα το μέλλον είναι δικό μας. Δεν νομίζετε ότι αξίζει μια τέτοια προσπάθεια; Επειδή πάντως προσωπικά πιστεύω ότι είναι



LOADSTAR: The Legend of Tully Bodine.







FULL THROTTLE.



καιρός για μια ανάλογη σοβαρή προσπάθεια στη χώρα μας, θα συνεχίσω να απευθύνω το κάλεσμα αυτό για 5-6 τεύχη ακόμη. Εύχομαι κάτι να βγει από αυτήν την πρόσκληση.

Sierra και KING'S QUEST 7, κεφάλαιο τελευταίο. Κατόρθωσα να κατεβάσω, μέσω Internet, το τελευταίο patch της Sierra για το παιχνίδι αυτό. Το έδωσα και θα το συμπεριλάβουν στο επόμενο (ή μεθεπόμενο) CD του νέου περιοδικού της εταιρίας MULTIMEDIA & CD-ROM. Ταυτόχρονα όμως θα υπάρχει και στα γραφεία του PC Master, έτσι ώστε να μπορείτε να έρθετε να το πάρετε από εδώ. Τι κάνει αυτό το patch file; Διορθώνει ΟΛΑ μα ΟΛΑ τα προβλήματα των εκδόσεων 1.41 και 1.51. Οσοι άτυχοι έχετε την έκδοση 1.1, η εταιρία σάς συνιστά να πάτε το πακέτο σας πίσω στο μαγαζί απ' όπου το αγοράσατε και αυτοί είναι υποχρεωμένοι να σας το αλλάξουν! Σημειώστε ότι δεν εξασφαλίζει 100/100 συμβατότητα με saved games που είχαν γίνει προτού "τρέξετε" από το patch file.

ROCKET SCIENCE'S συνέχεια. Από το δελτίο Τύπου που μας έστειλε η B.M.G. σημειώνω τα εξής: ο Peter Barrett είναι ο δημιουργός των Game Composer και Game Compiler, του συστήματος δηλαδή πάνω στο οποίο θα βασίζονται τα παιχνίδια της εταιρίας. Ο εν λόγω κύριος είναι ο δημιουργός του QUICK DRAW στον Macintosh και του Cinepak, του standard video compression για τα CD-ROMs. Είναι ένας εκ των τριών δημιουργών της εταιρίας και πρόεδρός της. Οι άλλοι δύο συν-δημιουργοί της εταιρίας είναι οι Mike Backes και Ron Cobb. Ο πρώτος έγραψε μαζί με τον Michael Crithon το σενάριο του RISING SUN, ενώ ήταν υπεύθυνος των "γραφικών" του Jurassic Park. Ο δεύτερος έχει συμμετάσχει στα Alien, Aliens Abyss, Conan the Barbarian, Back to the Future και The Last Starfighter. Δικό του είναι και το σενάριο του adventure που ετοιμάζει η εταιρία, LOADSTAR: THE LEGEND OF TULLY BODINE. Σε αυτό ο περιβόητος καθηγητής Brian Moriarty, γνωστός από την Infocom και την LucasArts, δημιούργησε το "interactive game design", ενώ ήδη δουλεύει και για το επόμενο adventure της εταιρίας με τίτλο "DARKRIDE".

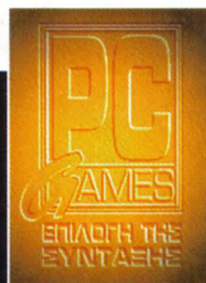
Τώρα κρατηθείτε καλά. Τι σημαίνουν όλα τα παραπάνω; Αξιοποιώντας τα ονόματά τους και ό,τι αυτά σημαίνουν στο χώρο της Πληροφορικής και του Χόλιγουντ, πούλησαν το 50% των μετοχών της εταιρίας τους στην Sega και την MGB αντί του ποσού των 12 εκατομμυρίων δολαρίων, δηλαδή το "εξωφρενικό" ποσό των 3 δισεκατομμυρίων δραχμών!!! Προτού καν κυκλοφορήσουν ούτε ένα παιχνίδι, βρέθηκαν με 3 δισ. στο χέρι, έστω και ως επένδυση. Αυτά είναι αμερικανικές μπίζνες πρώτου βαθμού. Και εγώ ο ταλαίπωρος γράφω, τι γράφω (;!)

Για τους CompuLinkάδες. Οσοι θέλετε να επικοινωνήσετε με την εταιρία δοκιμάστε το: www.rocketsci.com στο Internet φυσικά.

Νέοι τίτλοι; Σημειώστε: LOUIS CAT ORZE - THE MYSTERY OF THE QUEEN'S NECKLACE της IVI Publishing (adventure), COMPANIONS OF XANTH 2 της Legend (adventure), D3 της New World (RPG), SIMON THE SORCERER 2 της Psygnosis (adventure), THE DAEDALUS ENCOUNTER της Virgin (adventure) και άλλοι πολλοί.

■

SPECIAL review



STAR WARS DARK FORCES

ΕΤΑΙΡΙΑ
LucasArts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
Doom-clone
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση

του Αργύρη Γιαγιά

Αν μέχρι σήμερα δεν έχετε βρει κάποιο Doom-clone παιχνίδι που να μπορεί να συναγωνιστεί το πρωτότυπο, τότε δεν χρειάζεται να ψάξετε άλλο. Το Dark Forces κυκλοφόρησε και είναι έτοιμο να εκτοπίσει τα Doom 1 και 2 από την πρώτη γραμμή των προτιμήσεων των παικτών του είδους.



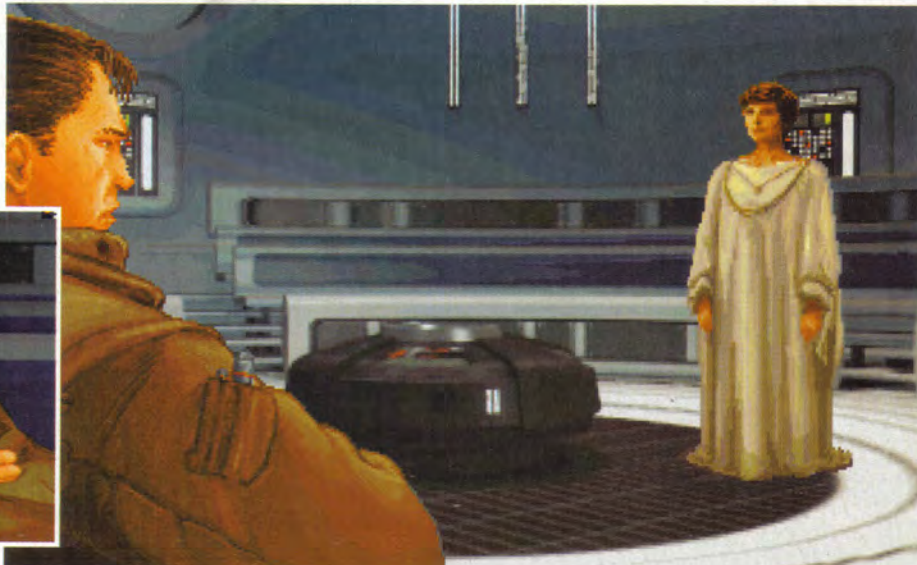
Οι τακτικοί αναγνώστες του περιοδικού θα έχετε διαπιστώσει, μέσα από τις στήλες των news και των reviews, ότι παγκοσμίως έχει δημιουργηθεί μια τάση για συνεχώς νέα παιχνίδια στο στιλ του Doom. Από τα πάρα πολλά όμως που έχουμε δει μέχρι σήμερα, κανένα δεν διέθετε τα απαιτούμενα στοιχεία ώστε να μπορέσει να συναγωνιστεί έστω το original παιχνίδι. Οταν όμως μια εταιρία-κολοσσός, όπως η LucasArts, αποφασίζει να μπει και αυτή στο παιχνίδι, τα δεδομένα αλλάζουν κατά πολύ. Αυτό γιατί, εκτός του ότι σπάνια παρουσιάζει κάποιο μέτριο παιχνίδι, είχε ταυτόχρονα και ένα ακόμα πλεονέκτημα. Το Dark Forces, όπως ονομάζεται το παιχνίδι, δεν είναι ένα απλό 3D-shoot'em up, αλλά διαθέτει και ένα ισχυρό background story που είναι φυσικά οι ταινίες Star Wars. Ετσι, η εταιρία μετά το arcade Rebel Assault, τα δύο space sims X-wing και TIE Fighter, κυκλοφορεί ένα Doom-clone παιχνίδι προσφέροντας μια μεγάλη γκάμα παιχνιδιών στο ίδιο θέμα, το οποίο έχει φανατικούς οπαδούς σε όλο τον κόσμο.



Το Dark Forces προτού ακόμη ανακοινωθεί είχε το πλεονέκτημα ότι οι φίλοι των Star Wars παιχνιδιών θα το αποκτούσαν αμέσως, θέλοντας να έχουν πλήρη τη συλλογή τους. Για τον πολύ κόσμο όμως αυτό και μόνο δεν θα αρκούσε και σίγουρα θα ζητούσε ένα παιχνίδι τουλάχιστον ισάξιο του Doom. Το Dark Forces όμως δεν είναι απλώς ισάξιο, αλλά στα περισσότερα σημεία ανώτερό του.

Οπως και τα περισσότερα παιχνίδια της LucasArts και ειδικότερα της σειράς Star Wars, κατά την εισαγωγή του παιχνιδιού υπάρχει η γνωστή μουσική από την ταινία και το κείμενο που χάνεται στο βάθος του Διαστήματος, ενώ ύστερα από αυτά θα ξεκινήσει και ένα κινηματογραφικό sequence, το οποίο θα μας εξηγήσει πώς έχει η











κατάσταση λίγο πριν από την έναρξη. Εδώ λοιπόν θα έχουμε την ευκαιρία να δούμε τον ίδιο τον Darth Vader αυτοπροσώπως (η βραχνάδα της φωνής του είναι για πρώτη φορά ίδια με αυτήν της ταινίας) ο οποίος συνομιλεί με έναν αξιωματικό των αυτοκρατορικών δυνάμεων. Αντικείμενο της συζήτησης η προστασία



τους από τις απανωτές επαναστατικές επιθέσεις οι οποίες θα αναχαιτιστούν από το νέο πανίσχυρο όπλο τους. Πρόκειται για μια ομάδα επίλεκτων στρατιωτών με το όνομα Dark Troopers, οι οποίοι μπορούν να καταστρέψουν μια ολόκληρη αντίπαλη βάση. Ενα πανίσχυρο όπλο, του οποίου το βασικό αντικείμενο θα είναι να προστατεύσουν το υπό κατασκευή νέο όπλο της Αυτοκρατορίας, με το όνομα Death Star. Οπως λοιπόν καταλαβαίνετε, το παιχνίδι τοποθετείται χρονολογικά λίγο πριν από την πρώτη ταινία Star Wars που επίσης είχε να κάνει με την καταστροφή του Death Star. Το Dark Forces όμως έχει την πιο σημαντική ταινία (ή παιχνίδι) του ιδίου θέματος που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Και αυτό γιατί για πρώτη φορά ο κεντρικός ήρωας της ταινίας-παιχνιδιού δεν είναι κάποιος από τους ήρωες των επαναστατών, αλλά ένας επαγγελματίας μισθοφόρος ο οποίος σκοτώνει και πολεμάει μόνο υπό πληρωμή. Μάλιστα, όπως περιγράφεται αναλυτικά και στο manual του παιχνιδιού, το παρελθόν του είναι πολύ σκοτεινό και περίεργο. Ο μισθοφόρος λοιπόν τον οποίο θα χειριζόμαστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ονομάζεται Kyle Katarn και προέρχεται από τον Sulon, το φεγγάρι του Sullust. Μεγάλωσε σε αγροτική οικογένεια αλλά φοίτησε στην Ακαδημία και εκεί ανακάλυψε ένα φυσικό ταλέντο που είχε για τα Cybernetics systems και τη μηχανική. Επίσης κατά τη διάρκεια της φοίτησής του, έμαθε πολεμικές τέχνες, ενώ έγινε και άριστος σκοπευτής. Ολα αυτά όμως διακόπηκαν όταν έμαθε ότι οι γονείς του είχαν σκοτωθεί σε ενέδρα των επαναστατικών δυνάμεων. Από εκείνη τη στιγμή κατατάχτηκε αμέσως στις αυτοκρατορικές τάξεις και άρχισε να καταδιώκει με μανία τις επαναστατικές δυνάμεις (συμμετέχοντας σε ειδικές αποστολές) που υποτίθεται ότι είχαν σκοτώσει τους γονείς του. Ομως κατά τη διάρκεια αυτής της θητείας έμαθε το πραγματικό πρόσωπο της Αυτοκρατορίας και ότι υπηρετούσε σε λάθος στρατόπεδο. Ετσι, κάποια στιγμή, όταν χρειάστηκε, ελευθέρωσε ένα σημαντικό μέλος των επαναστατικών δυνάμεων, έφυγε από το στράτευμα αλλά και πάλι δεν ενώθηκε με τους επαναστάτες. Ακόμα λοιπόν και όταν κλήθηκε για τη συγκεκριμένη αποστολή από τους επαναστάτες, έναντι αμοιβής, υπήρχαν πολλοί που δεν του είχαν απόλυτη εμπιστοσύνη. Ομως το μίσος που είχε πια για τους







αυτοκρατορικούς και η μεγάλη αμοιβή ήταν κίνητρα που σίγουρα θα του έδειχναν τον σωστό δρόμο.

Αυτό είναι λοιπόν με λίγα λόγια το βιογραφικό του ήρωα που χειρίζεστε και που μπορεί στους ρομαντικούς να μην αρέσει σαν χαρακτήρας, αλλά σίγουρα μοιάζει πολύ πιο αληθοφανής από έναν υποτιθέμενο ήρωα που θυσιάζεται για το καλό των υπολοίπων. Κατά την έναρξη λοιπόν του παιχνιδιού πρέπει να δώσουμε ένα όνομα για τα προσωπικά μας saves και ξεκινάμε το παιχνίδι. Εδώ βλέπουμε μια ακόμα διαφορά σε σχέση με το Doom. Πριν από κάθε αποστολή πρέπει να διαβάσουμε αναλυτικά το briefing και τα mission objectives, μια και αυτά είναι όλη η ουσία του παιχνιδιού. Ετσι, σε αντίθεση με το Doom, που αρκεί να βρούμε την πόρτα εξόδου για να τελειώσουμε ένα level, στο Dark Forces πρέπει να εκτελέσουμε με επιτυχία το σκοπό κάθε αποστολής για να την ολοκληρώσουμε, ακόμα και αν κατά τη διάρκεια δεν χρειαστεί να σκοτώσουμε όλους τους εχθρούς ή να εξερευνήσουμε όλα τα σημεία του level. Ετσι, το παιχνίδι γίνεται πολύ πιο ενδιαφέρον σε σχέση με οποιοδήποτε άλλο Doom-clone, μια και το ξεκαθάρισμα των αντιπάλων στρατιωτών δεν είναι ο αντικειμενικός μας σκοπός. Στην πρώτη αποστολή, λ.χ., πρέπει να κλέψουμε τα σχέδια του Death Star και να επιστρέψουμε. Παίζοντας αρκετές φορές την αποστολή (υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας) διαπιστώσαμε ότι μπορούσαμε να την ολοκληρώσουμε χωρίς καν να επισκεφθούμε κάποιους χώρους οι οποίοι απλώς περιείχαν μερικά bonus και πολλούς εχθρούς.



Σε αυτό το σημείο όμως εντοπίζεται και ένα από τα αρνητικά σημεία του παιχνιδιού. Στο παιχνίδι υπάρχουν συνολικά 30 levels, το μικρότερο από τα οποία είναι μεγαλύτερο από το μεγαλύτερο του Doom 2. Οι έμπειροι παίκτες του Doom, στα περισσότερα από αυτά δεν θα έχουν πρόβλημα με τους εχθρούς και έτσι μένει να ολοκληρώσουν την αποστολή τους και να επιστρέψουν στο landing zone όπου θα τους περιμένει ένα αεροσκάφος για να γυρίσουν πίσω. Ομως τις περισσότερες φορές το να βρούμε το αντικείμενο της αποστολής είναι κάτι πολύ δύσκολο ή άλλες φορές τυχερό (εξαρτάται από το αν θα πηδήσουμε σωστά από ένα σημείο σε ένα άλλο). Ετσι, συχνά παρουσιάζεται το φαινόμενο να έχουμε σκοτώσει όλους τους εχθρούς και να γυρνάμε μόνοι μας για πολλή ώρα στο level για να βρούμε κάποιο αντικείμενο. Σε εκείνο λοιπόν το σημείο, το gameplay αρχίζει να χάνει κάπως το ενδιαφέρον του, μια και δεν υπάρχει άλλη δράση. Σε αντιστάθμισμα όμως αυτού, στο Dark Forces θα βρείτε κάτι που επίσης για πρώτη φορά βλέπουμε σε τέτοιο παιχνίδι. Αυτό δεν είναι τίποτε άλλο από το πραγματικό τρισδιάστατο περιβάλλον στο οποίο κινούμαστε. Μπορεί το Doom να δείχνει τρισδιάστατο, όταν όμως δείτε το Dark Forces καταλαβαίνετε ότι αυτό είναι οφθαλμαπάτη. Και αυτό γιατί μόνο στο Dark Forces μπορούμε να πυροβολήσουμε ή να κοιτάξουμε προς όλες σχεδόν τις κατευθύνσεις. Ετσι, με ειδικά πλήκτρα μπορούμε να στρέψουμε το



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το Doom πέθανε. Ζήτω το Dark Forces!

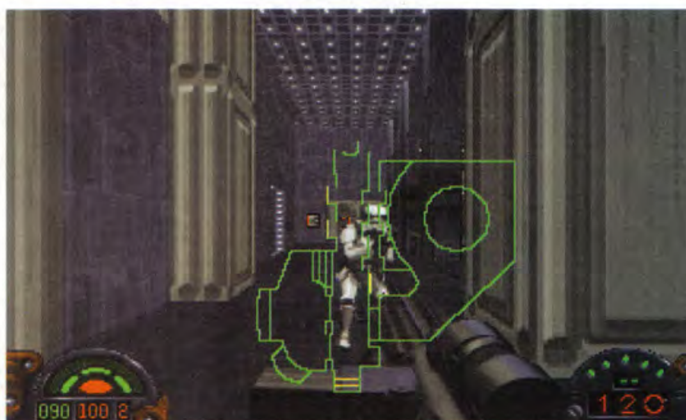
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	91

93%





βλέμμα και το όπλο προς τα πάνω ή κάτω, μια και όπως θα διαπιστώσουμε γινόμαστε στόχος εχθρών που βρίσκονται σε διαφορετικό επίπεδο από εμάς. Εκτός από αυτό, μπορούμε να πηδήσουμε μεταξύ δύο σημείων που έχουν μεγάλη απόσταση ή διαφορά ύψους ή, αντίθετα, μπορούμε να σκύψουμε και να περάσουμε κάτω από σημεία στα οποία εάν προχωρήσουμε όρθιοι δεν μπορούμε να περάσουμε. Είναι σίγουρα δυνατότητες που βρίσκουμε για πρώτη φορά σε τέτοιου είδους παιχνίδι και κάνουν ακόμα πιο ενδιαφέρον το gameplay. Οσον αφορά στα όπλα, υπάρχει και εδώ μεγάλη ποικιλία. Εκτός από τα ίδια μας τα χέρια, που σημειωτέον είναι πολύ αποτελεσματικά, υπάρχουν ακόμα 6 διαφορετικά όπλα με αυξανόμενη δύναμη πυρός, καθώς και χειροβομβίδες τις οποίες μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε είτε με τον κλασικό τρόπο είτε σαν ωρολογιακές βόμβες. Το μόνο ίσως που λείπει από αυτά είναι το κλασικό από τις ταινίες φωτόσπαθο που θα έδινε ακόμα μεγαλύτερη αίγλη στο παιχνίδι αλλά και καλύτερη προσέγγιση του πραγματικού story των ταινιών. Θα ήταν μάλιστα πολύ καλό και για τις κοντινές μονομαχίες. Ομως η LucasArts, σε ερώτηση δημοσιογράφων γι' αυτήν την παράλειψη, φρόντισε να βάλει τα πράγματα στη θέση τους. Οσοι θα έχετε δει τις ταινίες θα γνωρίζετε ότι το φωτόσπαθο είναι όπλο των πολεμιστών Jedi και μόνο στα χέρια τους έχει πραγματική αξία. Αφού λοιπόν ο ήρωας του παιχνιδιού δεν είναι ένας ιππότης Jedi αλλά απλός μισθοφόρος, τότε είναι αυτονόητο ότι δεν έχει το δικαίωμα αλλά και δεν μπορεί να χειρίζεται ένα τέτοιο όπλο (πληροφορίες λένε ότι ίσως το δούμε σε μελλοντικό data disk). Με τα υπάρχοντα λοιπόν όπλα και μέχρι να πάρετε το πολύ μεγάλο όπλο, καλό είναι να χρησιμοποιείτε το πολυβόλο, καθώς έχει την πιο ευθύβολη σκόπευση. Μάλιστα, χρησιμοποιώντας το πολύ συχνά και ακούγοντας τα αντίστοιχα ηχητικά εφέ, διαπιστώσαμε ότι η λάμψη και ο ήχος από το λέιζερ είναι ακριβώς ίδια με αυτά της ταινίας. Μια και αναφερόμαστε στα γραφικά και στον ήχο, να πούμε δυο λόγια σχετικά με αυτά. Και οι δύο αυτές κατηγορίες είναι ένα ακόμα από τα ισχυρά ατού του Dark Forces, αν και θα μπορούσαν να είναι καλύτερα. Σίγουρα όμως τα graphics είναι πιο ευδιάκριτα και καλοσχεδιασμένα από τα αντίστοιχα του Doom (όταν πλησιάζουμε πολύ κοντά σε έναν εχθρό δεν αλλοιώνεται η μορφή του γραφικού όπως στο Doom) ενώ ο ήχος, εκτός από τα πολύ καλά ηχητικά εφέ, έχει και άλλα πολύ καλά δείγματα, όπως το πολύ καλό tune που ακούγεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή τα διάφορα speech και πάλι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή τις ενδιάμεσες cut-scenes.



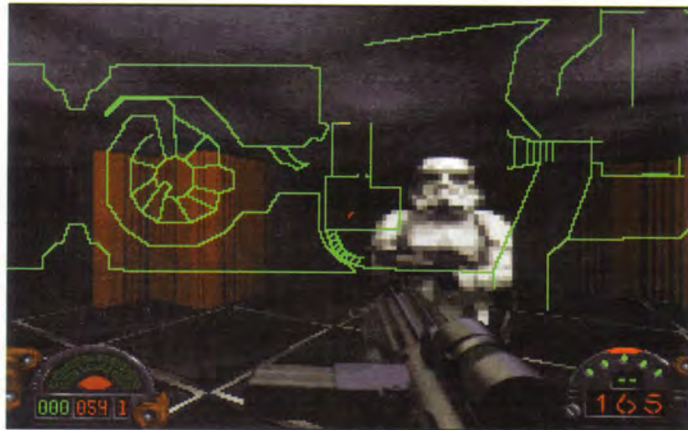


Οι τελευταίες, αν και πρόκειται για ένα Doom-clone παιχνίδι, δεν θα μπορούσαν να λείπουν από παραγωγή της LucasArts και μάλιστα δένουν πολύ καλά με το παιχνίδι, αφού μας δείχνουν τα νέα σχέδια των επαναστατών, τη γνώμη τους για τη μέχρι εκείνη τη στιγμή πορεία μας, αλλά και σκηνές από τα πλάνα που ετοιμάζει ο Darth Vader και η παρέα του.



Το Dark Forces κυκλοφορεί σε έκδοση CD, χωρίς να έχει ανακοινωθεί εάν θα κυκλοφορήσει και αντίστοιχη έκδοση δισκετών. Σίγουρα όμως τότε το παιχνίδι θα χάσει αρκετά, μια και η μεγάλη χωρητικότητα του CD έχει δώσει την ευκαιρία στους σχεδιαστές να συμπεριλάβουν πάρα πολλές ενδιάμεσες cut-scenes αλλά κυρίως πάρα πολλά features τα οποία σε άλλη περίπτωση μάλλον δεν θα





μπορούσαν. Για παράδειγμα, ο ήρωάς μας εκτός από τα όπλα που κουβαλάει έχει και ειδικό inventory, όπως και στα adventure games, όπου μεταφέρει διάφορα χρήσιμα εξαρτήματα - γυαλιά, κωδικούς, κλειδιά κ.λπ. Επίσης μεταφέρει και ειδικό φως το οποίο βρίσκεται στο πάνω μέρος του σώματος και το οποίο ανάβουμε στους διάφορους σκοτεινούς διαδρόμους για να βλέπουμε καλύτερα, εφόσον όμως έχουμε αρκετά αποθέματα μπαταρίας.





Επίσης μέσα στο παιχνίδι καθώς προχωράμε από level σε level διαπιστώνουμε ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά και στους εχθρούς οι οποίοι, όπως προαναφέραμε, έχουν όχι μόνο καλοσχεδιασμένα γραφικά αλλά και μεγάλη ποικιλία. Ετσι, ενώ στα πρώτα levels αντιμετωπίζουμε τους γνωστούς στρατιώτες με τις άσπρες στολές αλλά και διάφορους αξιωματικούς πολύ πιο έξυπνους από τους πρώτους, στη συνέχεια θα έχουμε να αντιμετωπίσουμε πολεμιστές άλλων φυλών, τέρατα, ρομπότ, καθώς και μισθοφόρους (συνάδελφοι που εργάζονται για την αυτοκρατορία). Η συμπεριφορά του καθενός από αυτούς είναι εντελώς διαφορετική και αναπάντεχη. Ετσι θα πρέπει να είμαστε πάντα πολύ προσεκτικοί και σε επιφυλακή. Το μόνο ίσως που λείπει από το παιχνίδι και που αντίστοιχα διαθέτει το Doom, είναι το two players' ή multi player option. Και εδώ όμως η LucasArts είχε μια καλή δικαιολογία. Το Dark Forces, όπως λέει, δεν είναι ένα ακόμα Doom-clone αλλά ένα νέο παιχνίδι.



Ετσι, δεν θα μπορούσαμε να έχουμε ένα two players' mode όπου ο ένας μπορεί να σκοτώσει τον άλλο, μια και στο Dark Forces θα βρίσκονται στο ίδιο στρατόπεδο. Σίγουρα όχι πολύ ικανοποιητική απάντηση (δεν θα μπορούσαν και οι δύο να πολεμούν για τον κοινό σκοπό;) αλλά αυτή είναι η θέση της εταιρίας.

Σε γενικές γραμμές, λοιπόν, το Dark Forces είναι σίγουρα το νέο best seller της κατηγορίας και βέβαια ανώτερο από το Doom 2 ή τα άλλα clones που έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς. Θα μπορούσε να είχε όμως μερικά ακόμα χαρακτηριστικά τα οποία θα το καθιστούσαν ασυναγώνιστο για πολύ μεγάλο διάστημα, τα οποία όμως δυστυχώς λείπουν. Και χωρίς αυτά όμως (τουλάχιστον προς το παρόν) είναι αδιαφιλονίκητα το κορυφαίο παιχνίδι του είδους και ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του 1995. Ετσι, είναι αυτονόητο ότι δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός γνήσιου gamer, ιδίως εάν αυτός είναι φίλος των παιχνιδιών στιλ Doom. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486.



4MB RAM μνήμης.



Απαιτεί CD-ROM και στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει 1MB.



Υποστηρίζει γραφικά VGA 320x200 των 256 χρωμάτων.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536.

SIMULATION

REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

KA-50 HOKUM

Κυνηγώντας πειρατές στις Νότιες Θάλασσες

Όταν αναφερόμαστε σε flight simulators, σίγουρα έρχονται στο μυαλό μας ονόματα συγκεκριμένων εταιριών (Microprose, Spectrum Holobyte, Origin, Digital Integrationaly). Πρόσφατα, σε αυτό το "κλειστό κύκλωμα" εισέβαλε και η Virgin μέσω της Rowan Software, των προϊόντων της οποίας είχε αναλάβει τη διανομή για την Ευρώπη. Πράγματι, οι δύο κυκλοφορίες της Overlord και Dawn Patrol ήταν από τις πιο αξιόλογες της περασμένης χρονιάς. Ετσι, η εταιρία έκανε αισθητή την παρουσία της σε ένα χώρο όπου μέχρι τότε δεν είχε καμία συμμετοχή. Ουσιαστικά και τώρα το KA - 50 HOKUM δεν είναι "δικό" της πρόγραμμα, αφού έχει δημιουργηθεί από την Simis (είναι η ίδια ομάδα η οποία σχεδίασε και το AV-8B Harrier Assault), αν και δεν βρήκαμε το όνομά της πουθενά εμφανώς γραμμένο στο παιχνίδι ή το manual. Αυτή τη φορά όμως, σε αντίθεση με όλα τα άλλα παιχνίδια του είδους της Virgin, πρόκειται για ένα helicopter simulation. Ετσι, αυτόματα τα παιχνίδια του είδους που έχει να αντιμετωπίσει είναι σχετικά πιο παλιά και λίγα (Commanche: Maximum Overkill, Gunship 2000). Ετσι

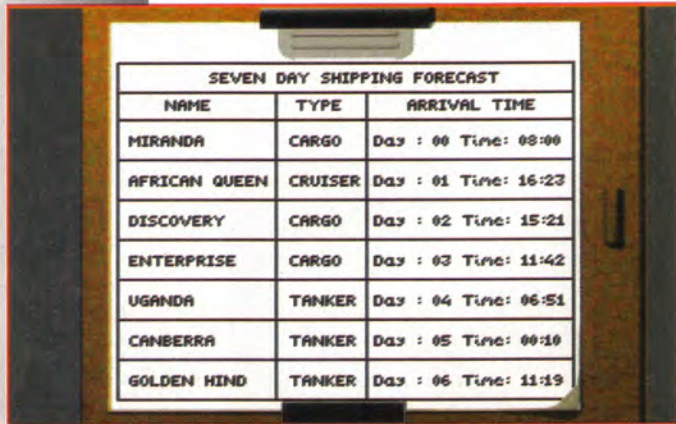
Η Virgin είναι μία εταιρία που έχει κάνει αισθητή την παρουσία της στο χώρο των flight simulators, κυρίως λόγω των πρόσφατων κυκλοφοριών τής Rowan Software. Η τελευταία της όμως κυκλοφορία, που υπογράφεται από την ίδια, δεν διακρίνεται για το ίδιο υψηλό επίπεδο.

Του Αργύρη Γιαγιά

απομένει να δούμε αν καταφέρνει να παρουσιάσει ένα εξίσου καλό simulator.

Το θέμα του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα πρωτότυπο, μια και δεν αντιμετωπίζουμε κάποιους από τους γνωστούς "εχθρούς" (Ρώσους, Γερμανούς, Ιρακινούς) αλλά σύγχρονους πειρατές! Μάλιστα, επειδή η έκπληξη όλων θα ήταν μεγάλη, η εταιρία φρόντισε να δώσει τις απαραίτητες πληροφορίες στην αρχή του manual. Μπορεί λοιπόν να ακούγεται σαν ιστορία δανεισμένη από παλιά βιβλία ή κάποιο φιλμ του Χόλιγουντ, όμως η πειρατεία στη σημερινή εποχή είναι κάτι πέρα για πέρα αληθινό. Τα πειρατικά καράβια έχουν αντικατασταθεί από ταχύπλοα, ενώ οι γάντζοι και οι παπαγάλοι έχουν αντικατασταθεί από πολυβόλα και άλλα πολεμικά υλικά τελευταίας τεχνολογίας. Καθημερινά στη Βόρεια Θάλασσα της Κίνας μέχρι και 200 πλοία αναγκάζονται να μειώσουν την ταχύτητά τους στα 15 knots για να περάσουν από ένα μικρό πέρασμα μήκους ενός μιλίου. Κατά τη διάρκεια όμως της διαδρομής βρίσκονται εκτεθειμένοι στις επιθέσεις των πειρατών. Πολύτιμα φορτία κλέβονται συνεχώς και συχνά πωλούνται στα γειτονικά λιμάνια, καθώς πολλοί υποψήφιοι αγοραστές ζητούν





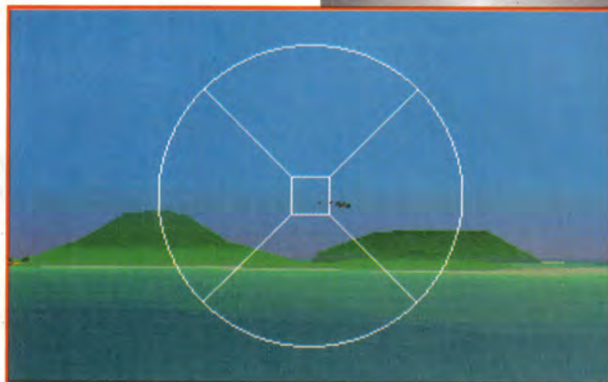
SEVEN DAY SHIPPING FORECAST		
NAME	TYPE	ARRIVAL TIME
MIRANDA	CARGO	Day : 00 Time: 08:00
AFRICAN QUEEN	CRUISER	Day : 01 Time: 16:23
DISCOVERY	CARGO	Day : 02 Time: 15:21
ENTERPRISE	CARGO	Day : 03 Time: 11:42
UGANDA	TANKER	Day : 04 Time: 06:51
CANBERRA	TANKER	Day : 05 Time: 00:10
GOLDEN HIND	TANKER	Day : 06 Time: 11:19

SIMULATION REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

Εταιρία
Virgin
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

το φθηνό εμπόρευμα. Μερικές φορές μάλιστα, κατά τη διάρκεια των συμπλοκών, χάνονται και ανθρώπινες ζωές. Για όλα τα ανωτέρω συμβάντα διεξήχθησαν πολλά συμβούλια και σεμινάρια και αποφασίστηκε να μπει μια τάξη. Ετσι, όλη η Νοτιοανατολική Θάλασσα της Ασίας χωρίστηκε σε περιοχές επιτήρησης. Ωστόσο και πάλι τα αποτελέσματα δεν ήταν τα αναμενόμενα. Ετσι οι διάφορες ναυτιλιακές εταιρίες που έβλεπαν να έχουν συνεχώς μεγάλες απώλειες -ανθρώπινες και οικονομικές- αποφάσισαν να δημιουργήσουν τις δικές τους ομάδες περιφρούρησης. Σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε εσείς, μια και είστε ο διοικητής μιας ομάδας μισθοφόρων ο οποίος διαθέτει όλα τα απαραίτητα (πλοίο, ελικόπτερα κ.λπ.).



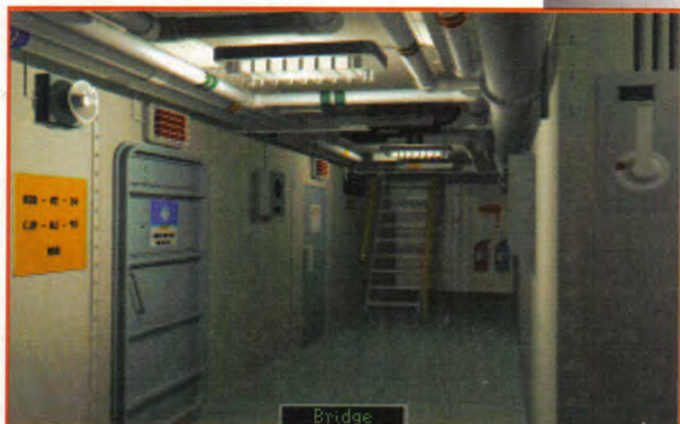
Στη δικαιοδοσία σας βρίσκονται 75.000 τετραγωνικά χιλιόμετρα στα οποία θα περιπολείτε και θα φροντίζετε ώστε οι πειρατές να αναγκαστούν να αλλάξουν επάγγελμα. Αυτό είναι σε γενικές γραμμές το σενάριο γύρω από το οποίο περιστρέφεται το παιχνίδι. Οπως ίσως θα έχετε καταλάβει, δεν πρόκειται για ένα απλό helicopter simulation, αφού είστε διοικητής όλης της στρατιωτικής μονάδας.

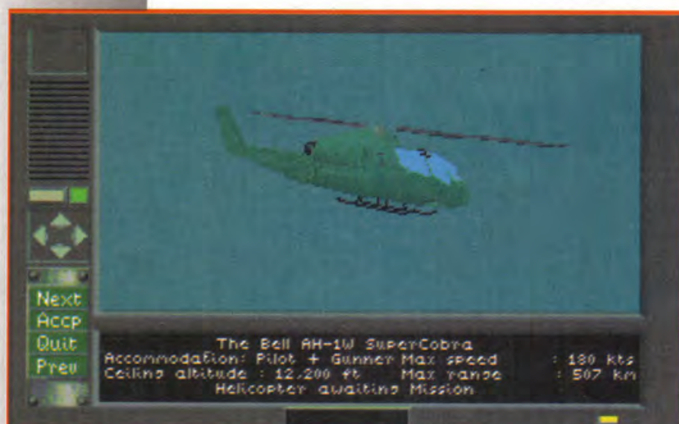
Ξεκινώντας λοιπόν το παιχνίδι, βρίσκεστε στη γέφυρα του πλοίου. Ουσιαστικά είναι το βασικό μενού του παιχνιδιού, αφού από εδώ έχετε πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες του. Εδώ λοιπόν βρίσκετε το χάρτη της περιοχής, ένα computer στο οποίο υπάρχουν οι προς διάθεση αποστολές, το fax με τα διάφορα νέα και αποτελέσματα αποστολών, καθώς και έναν viewer στον οποίο βλέπετε τις τεχνικές λεπτομέρειες για όλα τα αντίπαλα σκάφη αλλά και για τέσσερα διαφορετικά ελικόπτερα, τα οποία μπορείτε να πετάξετε εσείς. Επίσης, μπορείτε να παρακολουθήσετε τα δρομολόγια των τοπικών εμπορικών πλοίων που ανήκουν στη δικαιοδοσία σας, ενώ μπορείτε να χειριστείτε και το πολυβόλο του πλοίου, μια και θα το χρησιμοποιήσετε όταν οι πειρατές αποφασίσουν να αντεπιτεθούν.

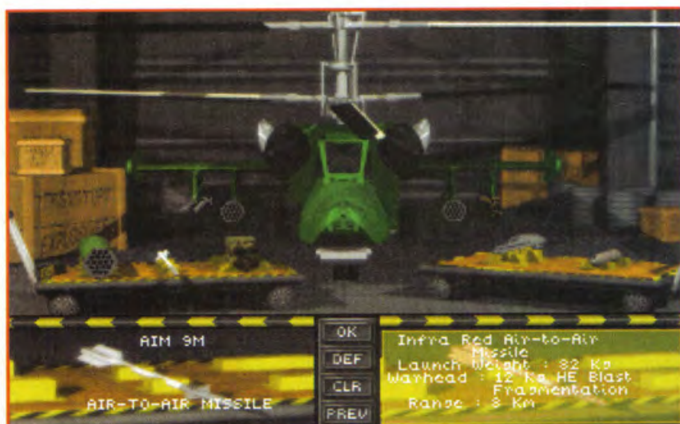
Οπως θα διαπιστώσατε, το παιχνίδι διαθέτει πάρα πολλά strategy στοιχεία, αφού θα πρέπει να οργανώνετε αποστολές, να κατευθύνετε το πλοίο και διάφορα άλλα.

Τα βασικά συστατικά του παιχνιδιού φαίνονται αρκετά επιτυχή, αλλά δεν παρατηρείται το ίδιο και στη συνέχεια. Σε ό,τι αφορά καταρχήν τα graphics, με την πρώτη ματιά πιστεύεις ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο προοριζόταν για PC τουλάχιστον δύο χρόνια πριν. Τα πολυγωνικά γραφικά είναι σχετικά καλοσχεδιασμένα, αλλά δεν υπάρχουν ούτε καν δείγματα από φωτοσκιάσεις, αλλαγές φωτισμού ανάλογα με τη θέ-



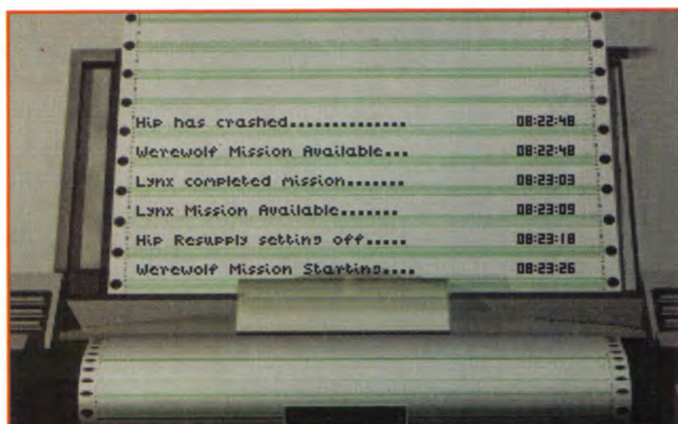








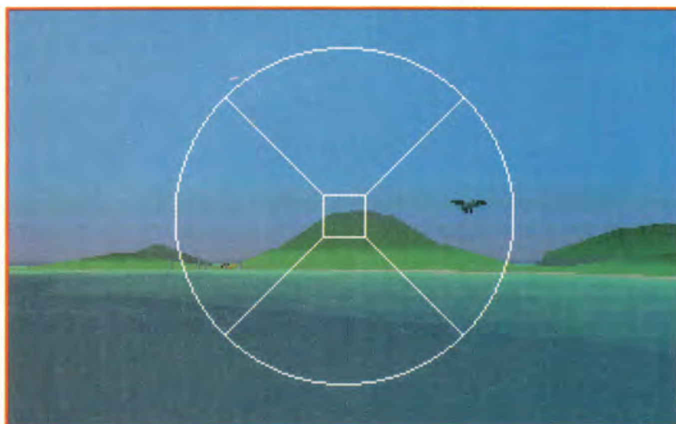
ση ως προς τον ήλιο (αλήθεια, πού είναι ο ήλιος), ενώ ταυτόχρονα τα γραφικά εδάφους είναι εξίσου απλά. Μόνο σε ορισμένα σημεία συναντάμε κάπως καλύτερα graphics (θάλασσα), αλλά και πάλι το αποτέλεσμα δεν είναι ικανοποιητικό. Γενικά, στον τομέα των γραφικών το παιχνίδι δεν μπορεί να ανταγωνιστεί κανένα από τα σύγχρονα παιχνίδια του είδους και οι πολύ καλές εκρήξεις κατά τη διάρκεια προσβολής στόχων εδάφους δεν σώζουν την κατάσταση.

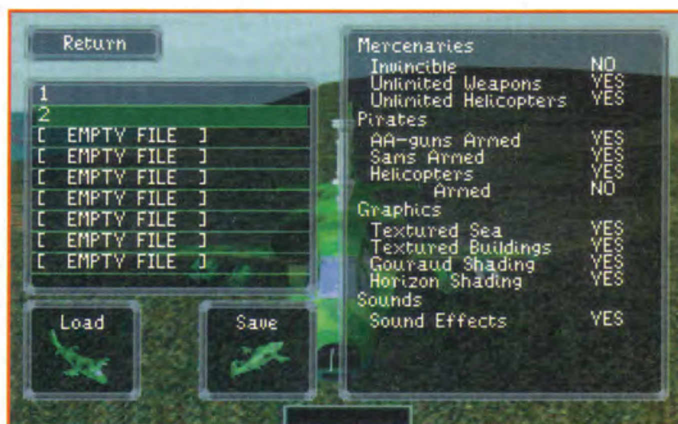


Ας περάσουμε όμως σε κάτι πιο ουσιώδες: κατά πόσο είναι ρεαλιστική η εξομοίωση με το ελικόπτερο. Οπως είπαμε και στην αρχή, αναλαμβάνετε τη διακυβέρνηση του πλοίου και κατά τακτά χρονικά διαστήματα παίρνετε το ρόλο του πιλότου σε ένα από τα ελικόπτερα. Υπάρχουν συνολικά τέσσερα διαθέσιμα ελικόπτερα διαφορετικού βάρους, όγκου, οπλισμού και γενικά πτητικής συμπεριφοράς, αλλά μέσα στο παιχνίδι τα ανωτέρω δεν γίνονται εμφανή. Αν έχετε παίξει μάλιστα κάποια από τα Commanche: Maximum Overkill και ιδίως το Gunship 2000, τότε θα απογοητευτείτε από τον τρόπο χειρισμού του ελικοπτέρου, διότι σίγουρα δεν θυμίζει ελικόπτερο. Συγκεκριμένα, όταν θα ξεκινήσετε και αφού απογειωθείτε αν προσπαθήσετε να κατεβάσετε τη "μούρη" του ελικοπτέρου, ώστε να πάρετε μεγαλύτερη ταχύτητα, θα διαπιστώσετε ότι το ελικόπτερο συμπεριφέρεται σαν αεροπλάνο, δηλαδή αρχίζει μια κατακόρυφη πτώση. Επίσης, όσοι γνωρίζουν καλά τις δυνατότητες των ελικοπτέρων θα ξέρουν ότι δύσκολα κάνουν απότομα δεξιά ή αριστερά breaks, ενώ είναι σχεδόν αδύνατο να κάνουν ολοκληρωμένο break. Στο KA-50, όμως, αυτά είναι λεπτομέρειες. Ετσι μπορείτε να κάνετε ό,τι ακριβώς και με ένα αεροπλάνο, αλλά οι αντιδράσεις θα είναι και πάλι πολύ απότομες. Μάλιστα, παρατηρήθηκε και μια ιδιομορφία σχετική με την ταχύτητα. Ενώ σε 486 υπολογιστή το παιχνίδι παρουσιάζει σημεία καθυστέρησης κατά τη διάρκεια της πτήσης, σε Pentium 90 ήταν υπερβολικά γρήγορο, με αποτέλεσμα να μην μπορούμε να προσδιορίσουμε με ακρίβεια την πορεία που θέλουμε να ακολουθήσουμε, καθώς στην παραμικρή κίνηση δεξιά ή αριστερά το ελικόπτερο έπαιρνε πολύ μεγάλες κλίσεις.











Ας προσπεράσουμε όμως αυτά τα αρνητικά σημεία του παιχνιδιού (που προσωπικά πιστεύω είναι ιδιαίτερα σημαντικά) για να δούμε τις υπόλοιπες δυνατότητες. Το παιχνίδι ξεκινάει από το χάρτη όπου θα επιλέξετε start game. Από εκείνη τη στιγμή αρχίζουν τα δρομολόγια των εμπορικών πλοίων αλλά και των πειρατών.

Σιγά-σιγά στον υπολογιστή της γέφυρας θα εμφανίζονται αποστολές για να αναλάβετε, αλλά αν καθυστερήσετε τότε θα τις αναλάβει κάποιος άλλος πιλότος. Σε αυτές τις αποστολές πρέπει να καταστρέφετε διάφορες βάσεις εδάφους ορμητήριο των πειρατών ή να πλήττετε τα διάφορα ταχύπλοα ή ελικόπτερα που χρησιμοποιούν. Στην πορεία όμως του παιχνιδιού τα πράγματα θα γίνουν ιδιαίτερα δύσκολα για εσάς, αφού οι πειρατές θα ανακαλύψουν τη θέση σας και θα προσπαθήσουν να κτυπήσουν το πλοίο. Τότε μπορείτε να απογειωθείτε και να σχεδιάσετε γρήγορα μια αποστολή με τα δικά σας waypoints. Η καλύτερη δυνατή άμυνα γίνεται μέσω του αντιαεροπορικού πλοίου, το οποίο όμως παρουσιάζει τα προβλήματα σπαστής κίνησης όπως και με την κίνηση του ελικοπτέρου. Αλλα σημεία του πλοίου που μπορείτε να επισκεφθείτε -δευτερεύουσας όμως σημασίας- είναι η αποθήκη όπου θα βρείτε τα αποθέματα σε πολεμοφόδια και το briefing room όπου υπάρχει ένας πίνακας που περιέχει τις προς διάθεση αποστολές. Είναι γεγονός ότι οι σύγχρονοι gamers και ιδίως αυτοί των flight simulators έχουν πολλές απαιτήσεις από κάθε νέα κυκλοφορία και αυτό γιατί εταιρίες όπως η Origin, η Microprose, η Rowan Software πιο πρόσφατα και άλλες έχουν θέσει κάποια βασικά standards για το επίπεδο γραφικών, ήχου και gameplay κάθε παιχνιδιού μέσω των τελευταίων κυκλοφοριών τους. Δυστυχώς, το KA-50 HOKUM, αν και υπογράφεται από την Virgin, η οποία σε άλλες κατηγορίες έχει διαπρέψει, δεν καταφέρνει να προσεγγίσει κανένα από τα standards των προαναφερθεισών κατηγοριών. Ως αποτέλεσμα, τα Commanche: Maximum Overkill και Gunship 2000 είναι εμφανώς καλύτερα, ακόμα και αν εξετάσουμε μία προς μία όλες τις κατηγορίες που τα αποτελούν. Στο εγγύς μέλλον μάλιστα θα κυκλοφορήσουν ακόμα 2-3 παιχνίδια με θέμα το ελικόπτερο. Συνεπώς, το μέλλον του KA-50 HOKUM σε αυτή την απαιτητική αγορά δεν είναι ευοίωνο. Ετσι συνιστάται μόνο σε όσους θέλουν να έχουν στη συλλογή τους όλα τα παιχνίδια που σχετίζονται με το ελικόπτερο. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα helicopter simulation που σίγουρα ήθελε πολλή δουλειά ακόμα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	80

78%

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486.



4 MB RAM.



15 MB στο σκληρό δίσκο.



VGA 320x200 με 256 χρώματα.



Διατίθεται σε 4 δισκέτες 1.44MB. Αντιπροσωπεύεται από την Plotline.

ADVENTURE
REVIEW
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Μία πολύ έξυπνη και πρωτότυπη ιδέα. Δύο τελείως διαφορετικοί χαρακτήρες, μία υπέρ του δέοντος φεμινίστρια αστυνομικός και ένας σεξιστής κλέφτης βλέπουν και διηγούνται - ζούνε την ίδια ιστορία, από τη δική του σκοπιά ο καθένας. Αφθονη δράση διανθισμένη με πρωτότυπο χιούμορ. Οπως λέει η Ysanne: "Δεν είναι πως έχω τίποτα με τους άντρες, απλώς δεν έχω βρει κανέναν μέχρι τώρα που να μην αξίζει να τον σκοτώσω!!!

• του Αντρέα Τσουρινάκη

GUILTY

Η Psygnosis, που αποτελεί μία εταιρία της γνωστής σε όλους μας Sony, άρχισε να διεισδύει στο χώρο των adventure games. Στο "PC Master - PC Games" του Ιουλίου - Αυγούστου (τεύχος No 53) παρουσιάσαμε το πρώτο adventure της εταιρίας, το Innocent Until Caught. Και τα δύο είναι δημιουργήματα της εταιρίας "Divide by Zero". Οι διαφορές των δύο adventures είναι σημαντικές. Το πρώτο είχε κυκλοφορήσει σε δισκέτες, ενώ το δεύτερο σε CD με full speech. Οι κάρτες μουσικής που υποστήριζε το πρώτο ήταν ελάχιστες, ενώ το δεύτερο τις υποστηρίζει σχεδόν όλες. Ο χειρισμός σε γενικές γραμμές παραμένει ο ίδιος, ενώ σημαντική βελτίωση έχει σημειωθεί στον τομέα των γραφικών. Και για τους πιο παρατηρητικούς: Στο Innocent Until Caught είχα δώσει υψηλότερη βαθμολογία, παρ' ότι το Guilty είναι πολύ καλύτερο στο σύνολό του!!! Παραλογισμός; Οχι, απλώς απο-



ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

φάσισα να είμαι στο εξής πιο αυστηρός στη βαθμολογία. Το 8 ή 8,5 στα 10 δεν είναι σχεδόν άριστα; Θα βάζω 90 μόνο σε όσα είναι "διαμάντια". (Από τώρα έχω βάλει 110/100!!! στο Full Throttle, αλλά αυτό είναι άλλη ιστορία.) Ας δούμε όμως αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Divide By Zero / Psygnosis
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-Drive
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο

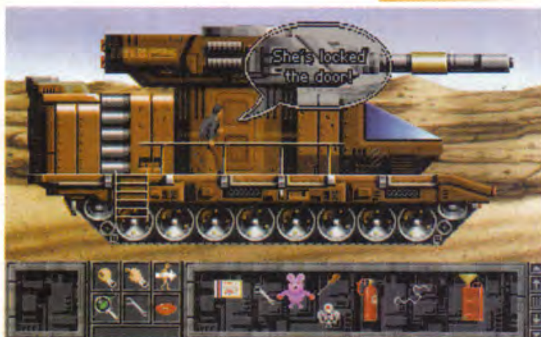
ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι ξεκινάει δείχνοντας τον Jack T. Ladd να επιχειρεί μια ληστεία (και τι ληστεία!) και την Ysanne Andropath, αστυνομικίνα της διαστημικής ομοσπονδίας, να τον συλλαμβάνει και να τον μεταφέρει στο διαστημόπλοιό της. Εδώ ακριβώς διαλέγετε ένα χαρακτήρα: ή την Ysanne ή τον Jack.

Η Ysanne θα προσπαθήσει να μεταφέρει τον Jack στο ομοσπονδιακό δικαστήριο. Ο Jack από την πλευρά του θα προσπαθήσει να εμποδίσει την Ysanne και αν είναι δυνατόν να δραπετεύσει. Επιλέγοντας ένα χαρακτήρα θα παρακολουθήσετε την εξέλιξη της ιστορίας από την πλευρά του. Θα αποκτήσετε ολοκληρωμένη εικόνα της ιστορίας μόνο όταν "παίξετε" και τους δύο χαρακτήρες. Είναι δύο διαφορετικές ιστορίες, εξελισσόμενες στους ίδιους χώρους μεν, αλλά με τελείως διαφορετική δράση και γρίφους. Πολύ έξυπνη ιδέα και το κυριότερο (θα το διαπιστώσετε όταν την τελειώσετε) πολύ καλά σχεδιασμένη και υλοποιημένη. Εξοχη δουλειά!



Οδηγώντας σαν Ysanne το τανκ.



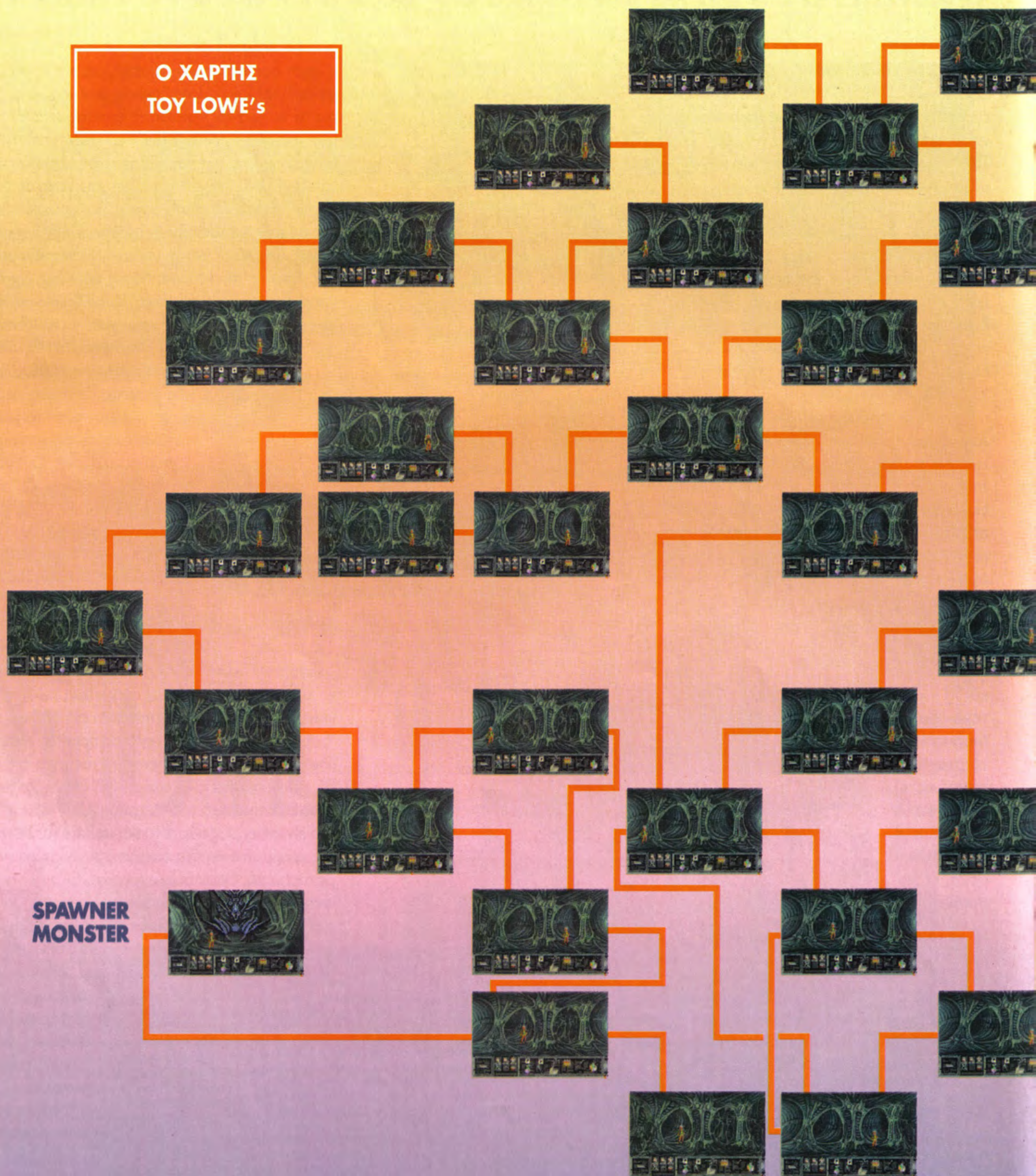
Σαν Ladd πρέπει να διορθώσεις το σύστημα σκόπευσης του τανκ.

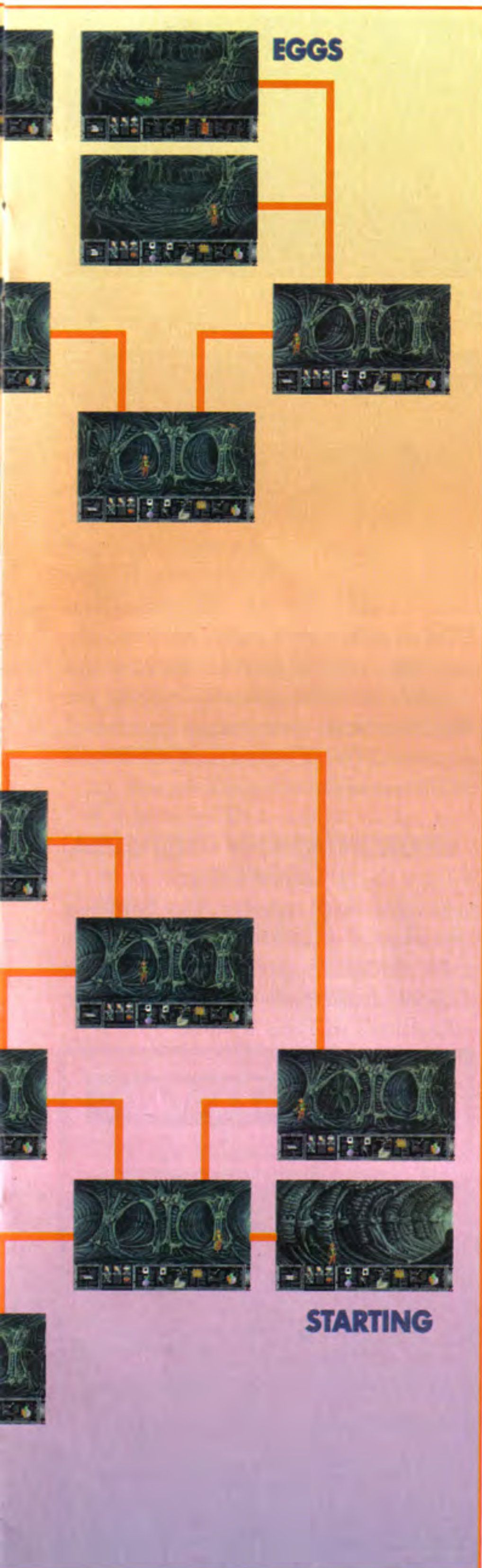
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Guilty, χωρίς να είναι κάτι το εξεζητημένο όπως συνηθίζεται σε πολλά adventures τελευταία, είναι αρκετά καλά. Αν και προσωπικά τα θεωρώ λιγότερο ατμοσφαιρικά από τα αντίστοιχα του Innocent Until Caught (εκείνα ήταν πολύ ροκ!!), εντούτοις είναι πιο καλοδουλεμένα και καλοσχεδιασμένα. Μερικές δε τοποθεσίες, όπως αυτές του πλανήτη HAVEN, είναι πολύ εντυπωσιακές. Η μουσική του δεν έχει κάτι το ξεχωριστό, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά. Το speech δεν είναι πολύ πειστικό, μια και προέρχεται από μάλλον "ξύλινες" φωνές. Δεν μπορώ να ξέρω αν το έκαναν συνειδητά, έχοντας ακούσει όμως το speech του Full Throttle, ε! τότε, άσ' τα να πάνε. Ο χειρισμός είναι βασικά ίδιος με αυτόν του Innocent Until Caught. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο κυρίως παράθυρα. Αυτό των κυρίως γραφικών και της δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της οθόνης. Στο κάτω μέρος υπάρχουν ένας ιδιόμορφος "χάρτης" που δείχνει πόσες και ποιες έξοδοι υπάρχουν από την τοποθεσία όπου βρίσκεσαι και το κυρίως Control panel που περιέχει τα icons-εντολές TAKE, USE, WALK, EXAMINE, USING, TALK και από κάτω το STATUS. Δίπλα ακριβώς βρίσκεται το inventory, όπου τα αντικείμενα εμφανίζονται με τις γραφικές παραστάσεις τους. Οι εντολές αυτές αντιστοιχούν στα πλήκτρα TAKE (H), USE (U), WALK (M), EXAMINE (L), USING (O), TALK (T) και STATUS (Spacebar). Το τελευταίο περιέχει τις επιλογές LOAD/SAVE/QUIT, αλλά και τις STATISTICS (δείχνει το σκορ), AUDIO SPEECH [από εδώ βάλτε αμέσως την επιλογή Subtitles από OFF σε ON, ώστε να βλέπετε τις ομιλίες και σε κείμενο (text)]. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην άκρη της οθόνης θα "δείξει" EXIT, αν υπάρχει, ενώ σε αρκετές οθόνες που λειτουργούν με το scrolling σύστημα απλώς θα ενεργοποιείτε το scrolling αυτό. Για να "ξεκάνετε" ένα αντικείμενο από τη χρήση (USING), απλώς στο inventory σας πάρτε το και αφήστε το! Σε γενικές γραμμές, είναι ένα εύκολο στη χρήση παιχνίδι με ένα όμως βασικό μειονέκτημα. Οταν είναι ενεργοποιημένο το speech (η ομιλία αρχικά είναι στο Speech Controls ON) δεν μπορείτε να "περάσετε γρήγορα" την ομιλία, για παράδειγμα κάνοντας δεξί κλικ του mouse το κείμενο-text θα φύγει, αλλά ο χαρακτήρας θα



Το φινάλε του παιχνιδιού.


Ο ΧΑΡΤΗΣ
ΤΟΥ LOWE's
SPAWNER
MONSTER



συνεχίσει να μιλάει ώσπου να τελειώσει. Αυτό γίνεται πολύ ενοχλητικό μερικές φορές, όταν παίζετε κάποια σκηνή δύο-τρεις φορές. Ετσι, προσωπικά αναγκάστηκα αρκετές φορές να βάλω την αντίστοιχη επιλογή OFF και να αφήσω ON μόνο την Subtitles.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή και ευχάριστη. Αυτό οφείλεται τόσο στο σενάριο και τα γραφικά του παιχνιδιού όσο και στο ιδιόμορφο χιούμορ της περιπέτειας, το οποίο έχει να κάνει κυρίως με τη στάση και των δύο χαρακτήρων ως προς το άλλο φύλο. Αξίζει να παρακολουθείς τι εκστομίζει ο ένας στον άλλον και πώς αυτή η σχέση εξελίσσεται σταδιακά. Η δράση του παιχνιδιού είναι από κάθε άποψη πλούσια. Ξεδιπλώνεται σταδιακά, καθώς προχωρά η περιπέτεια. Υπάρχουν όμως μερικά σημεία όπου η ένταση της περιπέτειας φαίνεται να χάνεται, διότι δεν είναι σαφές στο χρήστη όχι μόνο τι πρέπει να κάνει σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού αλλά και γιατί πρέπει να το κάνει. Αυτές οι πλευρές της δράσης της περιπέτειας φωτίζονται κάπως, παίζοντας και τον άλλο χαρακτήρα.

Παρ' όλα αυτά, το "κενό" παραμένει. Από τα πιο δύσκολα, ξαφνικά και χωρίς λόγο, σημεία του παιχνιδιού είναι ο λαβύρινθος (maze) που υπάρχει στον LOWE's πλανήτη. Επειδή ακριβώς η χαρτογράφησή του θα σας πονοκεφαλιάσει, αποφασίσαμε να δημοσιεύσουμε τον αναλυτικό χάρτη του. Οι γρίφοι του σε γενικές γραμμές είναι εύκολοι. Η δυσκολία τους σχετίζεται με την ασάφεια που προαναφέραμε (σε μερικά σημεία δεν είναι σαφές τι ακριβώς έχετε να κάνετε). Προς το τέλος της περιπέτειας, η δράση και οι γρίφοι κυρίως αυτών που συμβαίνουν πάνω στον πλανήτη HAVEN είναι κοινή. Δεν έχω καταλάβει ακόμη γιατί συμβαίνει αυτό. Μήπως επειδή και οι δύο χαρακτήρες διεκδικούν, ο καθένας από την πλευρά του, την ίδια "αλήθεια" ως προς τα γεγονότα;

Θεωρώ ότι μάλλον υπάρχει μια παραφωνία ως προς το συνολικό πνεύμα της περιπέτειας και τη διαφορετική στάση τους ως προς τα γεγονότα ακόμη και στο φινάλε.



Περνώντας σαν Ysanne τον γκρεμό.



Βρίσκοντας πού είναι το beacon.



Στον πλανήτη Lowe.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΩΣ YSANNE

Ξεκινώντας κάνε EXAMINE MEDICAL KIT, TAKE MEDICAL KIT, EXAMINE LUNCHBOX, TAKE LUNCHBOX από τις κονσόλες. Τώρα EXAMINE SHIP'S COMPUTERS, EXAMINE CONSOLE και TALK TO LADD, όταν αυτός είναι στην καμπίνα. TALK TO SHIP'S COMPUTER και USE CONSOLE. Κάνε κλικ στο πλήκτρο SURVEY (πρώτο στη σειρά από αυτά που είναι στα αριστερά της οθόνης), κάνε κλικ στο πλήκτρο DATA (το ακριβώς από κάτω) και μετά κάνε κλικ στο πλήκτρο LAND (το 5ο κατά σειρά). Προσγειώνεσαι στον πλανήτη LIXA. Ξανά TALK TO SHIP'S COMPUTER και σου δίνει ένα Diagnostic Cartridge. Βάλε το στο inventory σου και κάνε EXAMINE σε αυτό. Φύγε από την κάτω δεξιά έξοδο και στην επόμενη οθόνη πήγαινε όλο δεξιά. Μετά φύγε από την επάνω αριστερά έξοδο και στην επόμενη οθόνη βγες από την έξοδο στη μέση. Φύγε από την έξοδο στο πάτωμα (Lift). Κάτω στον πλανήτη, αφού μιλήσεις με τον Ladd, κάνε TALK TO LADD. Πες όλες τις φράσεις. Κάνε EXAMINE στο Snowplough. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και κάνε EXAMINE στο Radar Dish. Μπες στην είσοδο του κτιρίου. Κάνε EXAMINE στο Gantry και φύγε από την πιο δεξιά έξοδο. Μπες στο ασανσέρ (elevator). Κάτω πήγαινε μία οθόνη δεξιά και EXAMINE ROCKSLIDE, EXAMINE PICKAXE στο πάτωμα, TAKE PICKAXE και πήγαινε δύο οθόνες αριστερά. Εδώ EXAMINE CAVERN ROOF. (Κατάλαβες τι χρειάζεται;) Γύρνα πίσω μία οθόνη και μπες στο ασανσέρ. Πάνω EXAMINE ROPE (πάνω από το ασανσέρ, στην αριστερή του γωνία όπως κοιτάς). Περίμενε να έρθει ο Ladd και TALK TO LADD. Πες του την 1η φράση ("I need you to go down in that elevator). Μόλις φύγει USE LUNCHBOX στο inventory, EXAMINE LUNCHBOX και πάρε από αυτό ένα fork και ένα knife. Κάνε USE KNIFE στο ROPE και τώρα κρατώντας το μαχαίρι κάνε CUT ROPE. Βάλε το cable στο inventory σου. Κάνε EXAMINE στα fork, knife και cable. Τώρα TALK στο ELEVATOR SHAFT. Φωνάζεις στον Ladd να έρθει επάνω. Ανέβα εσύ στο ασανσέρ. Κάτω πήγαινε αριστερά και κάνε κλικ το cable πάνω στο pickaxe. Φτιάχνεις ένα Grappling Hook. Κάνε κλικ στο Cavern roof. Τώρα ως Τζέιν(!) κάνε USE GRAPPLING ROPE. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΩΣ LADD

Το manual της περιπέτειας σε βοηθά με σημαντικά hints για ό,τι πρέπει να κάνεις ξεκινώντας. Αφού φύγει η Ysanne, εντόπισε το διακόπτη (switch) ακριβώς στα δεξιά όπως



Λίγο προτού σας συλλάβουν.



Λίγο προτού "χαθεί" η Ysanne.



Διαβάζοντας τις άλλες συντεταγμένες.



Αποδράς από το κελί βουτώντας στη θάλασσα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

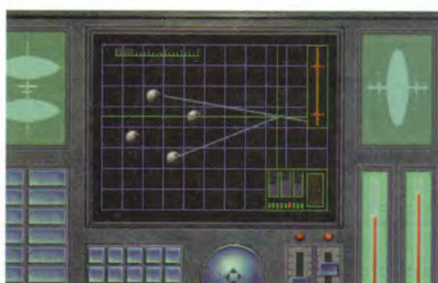
Χωρίς να στηρίζεται στη λεγόμενη "αιχμή της τεχνολογίας", έχει έξυπνο σενάριο, πλούσια και πρωτότυπη δράση, καθώς συνδυάζει με ένα μοναδικό τρόπο μια ιστορία όπως την έζησαν δύο διαφορετικοί άνθρωποι. Δύο αλληλοσυμπληρωνόμενα adventures σε ένα. Εξυπνο!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΜΟΥΣΙΚΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	90

80%



Σαν Ladd, διαλύοντας την πόρτα.



Βρίσκοντας τη θέση των εξωγήιων εισβολέων.



Μόνο φτιάχνοντας τη σωστή συνταγή θα ξεμπλέξεις.



Απενεργοποιώντας τον κεντρικό υπολογιστή του σκάφους σου.

κοιτάς την πόρτα του κελιού σου - EXAMINE SWITCH. Τώρα κάνε USE SWITCH τρεις φορές. Θα χαλάσει το φως. Περίμενε να έρθει το ρομπότ και TALK στο DROID. Του λες να σου φτιάξει το φως. Ανοίγει το κελί σου και εσύ το σκας. EXAMINE FUNNEL και TAKE FUNNEL από τον τοίχο. Φύγε από την κάτω αριστερά έξοδο. Κατέβα τα σκαλιά προς το Reactor. EXAMINE FIRE EXTINGUISHER (πυροσβεστήρας) και TAKE FIRE EXTINGUISHER. Κάνε EXAMINE στα Gas Canister, Thermostatic Shield και Panel. Τώρα κάνε USE το fire extinguisher πάνω στο thermostatic shield. Ξανά EXAMINE THERMOSTATIC SHIELD. Το χάλασες. Περίμενε να περάσει το Droid και TALK TO DROID. Του λες για τη ζημιά. Φεύγεις δεξιά.

Τώρα φύγε από την επάνω δεξιά έξοδο. Πήγαινε όλο αριστερά. Εδώ EXAMINE TOY, TAKE TOY και EXAMINE PASS CARD, TAKE PASS CARD από την console. Φύγε από την κάτω δεξιά οθόνη. Βλέπεις την Ysanne να επιδιορθώνει τη ζημιά. Φύγε από την επάνω δεξιά έξοδο. Πήγαινε όλο δεξιά και τώρα μπες στην κάτω δεξιά έξοδο. Κατέβα στον Reactor. Κάνε EXAMINE OPEN PANEL και κάνε κλικ τον TAKE κέρσορα στο Open panel. Παίρνεις το Hyperdrive. Βάλε το στο inventory σου. EXAMINE HYPERDRIVE. Βγες από δεξιά και μετά φύγε από πάνω αριστερά. Βγες από την έξοδο στη μέση. Κάνε EXAMINE και TAKE στο coathanger που κρέμεται στο locker. Στο inventory κάνε USE στο coathanger. (Γίνεται Twisted Wire.) Τώρα πάρε το Pass Card και κάνε το κλικ στο Control Panel του Airlock βόρεια. Τον ανοίγεις. Πάρε το Hyperdrive και κάνε το κλικ στον ανοικτό Airlock. Ετσι σαμποτάρεις το πλοίο. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Μίνιμουμ 386.



4MB RAM. XMS μνήμης (ή NOEMS) και 540-60K της βασικής μνήμης ελεύθερα.



Στο σκληρό καταλαμβάνει 3MB χωρίς τα saves.



Υποστηρίζει γραφικά VGA 320x200 256 χρώματα.



Το πακέτο, που μας έδωσε η SONY, περιείχε 1 CD χωρητικότητας 248MB.

REALMS OF ARKANIA
STAR TRAIL

Η συνέχεια του BLADE OF DESTINY στον κόσμο των REALMS OF ARKANIA αποτελεί την κομπιουτερίστικη μεταφορά του καλύτερου γερμανικού paper and pencil RPG, του περιβόητου "Das Schwarze Auge". Το Star Trail ανήκει στα Epic Fantasy RPGs και ανοίγει πραγματικά νέους δρόμους στην κατηγορία αυτή.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Τι είναι αυτό που κατεξοχήν χαρακτηρίζει το STAR TRAIL; Απλώς είναι το πιο αυθεντικό RPG των τελευταίων χρόνων. Και όταν λέμε αυθεντικό, εννοούμε σύμφωνα με τις πρώτες και βασικές αρχές των RPGs, αρχές που καλώς ή κακώς άλλαξαν κατά πολύ τα τελευταία 3-4 χρόνια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τα Oros επέστρεψαν στην περιοχή της Arkania. Αυτή τη φορά κατέλαβαν μια ολόκληρη πόλη και ο μόνος τρόπος να αντιμετωπιστούν είναι να επιτευχθεί η συνεργασία ανάμεσα στους Dwarves και στα Elves. Ακούγεται τόσο παράξενο και είναι εξαιρετικά δύσκολο. Για να επιτευχθεί αυτός ο σκοπός, πρέπει να βρεθεί το Salamander Stone, το οποίο δημιουργήθηκε από τις δύο προαναφερθείσες φυλές πολλά χρόνια πριν. Αυτός είναι και ο σκοπός της ομάδας σου. Αν και το παιχνίδι είναι στην κυριολεξία τεράστιο, το μόνο πραγματικά αναγκαίο για να το τελειώσεις είναι να βρεις και να πάρεις το Salamander Stone από το Dwarven Pit στο Fiwsterkoopen και να το πας στο τελικό Dungeon στο Tjolmer. Οτιδήποτε άλλο είναι μόνο για experience points και φυσικά levels χαρακτήρων. Κατά πόσο όμως θα τα χρειαστείτε αυτά, για να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του είναι εξαιρετικά. Σε αυτό το γραφικό interface έγκειται η κύρια διαφορά ανάμεσα στο Blade of Destiny και το Star Trail. Οι πόλεις και τα dungeons τώρα πια απεικονίζονται από smooth-scrolling τρισδιάστατα γραφικά. Η μάχη είναι επίσης τρισδιάστατη και τη βλέπεις υπό γωνία και πάνω από τη δράση. Πάρα πολλά και καλοσχεδιασμένα γραφικά με animation "παρεμβάλλονται" κάθε τόσο μέσα στο παιχνίδι. Η μουσική του είναι αρκετά καλή, με πολύ καλά ξεχωριστά



Δημιουργώντας το χαρακτήρα THORWALIAN.



Κινούμενος μέσα σε μια πόλη.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

ηχητικά εφέ, ειδικά όταν στις μάχες οι μάγοι "φωνάζουν" - "ονοματίζουν" τα spells που κάνουν. Περίμενα όμως περισσότερο speech σε μια τέτοια παραγωγή, μια και το υπάρχον καλύπτει μέρος μόνο των δρώμενων.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η κατεξοχήν δύναμη του Star Trail. Καταρχήν, δημιουργείτε 6 χαρακτήρες, μια και η έβδομη θέση είναι για τους λεγόμενους NPC χαρακτήρες (αυτούς που συναντάτε στο παιχνίδι). Υπάρχουν νέοι χαρακτήρες (π.χ. Jester, Hunter, Thorwalian κ.λπ.), καθώς και πολλά νέα χαρακτηριστικά (π.χ. Acrophobia - ίλιγγος, Clausstrophobia, Neorophobia κ.λπ.) που καθιστούν τη δημιουργία νέων χαρακτήρων ξεχωριστή υπόθεση. Οσοι έλκονται από αυτά, θα βρουν εδώ τον παράδεισό τους. Θα χρειαστούν 3-4 ώρες για να δημιουργήσετε 6 πολύ καλούς χαρακτήρες. Σας συνιστώ να "παίξετε" με την Generation επιλογή, αλλά προτιμήστε την έτοιμη ομάδα του παιχνιδιού. Είναι αρκετά καλή και δεν πρέπει να συναντήσετε κανένα ιδιαίτερο εμπόδιο με αυτήν. Οι νέοι χαρακτήρες έχουν και αντίστοιχη δράση.

Ετσι στις ταβέρνες ο γελωτοποιός κάνει ακροβατικά, ο/η Rogue κάνει pickpocket, ενώ ο/η Silvan Elf χορεύει-παίζει μουσική κ.λπ. Με όλα τα παραπάνω φυσικά κερδίζεις χρήματα που είναι απαραίτητα για να αγοράζεις τροφή, όπλα κ.λπ.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός. Καταρχήν, διαβάστε προσεκτικά το manual, το οποίο είναι από τα καλύτερα που έχω δει και εξηγεί τα πάντα. Διαβάστε και την Reference Card, που γράφει (περιληπτικά) όλο το χειρισμό. Τέλος, λάβετε υπόψη ότι εκτός από τα προφανή icons το πιο σημαντικό πλήκτρο είναι το δεξιό πλήκτρο του mouse. Αυτό φέρνει σχεδόν παντού (στην οθόνη δράσης, στα automaps, στο χαρακτηρισμό των ηρώων) νέα, άλλα menus. Προτού ξεκινήσετε να παίξετε κανονικά το παιχνίδι, κάντε ένα δοκιμαστικό SAVE και δοκιμάστε όλες τις επιλογές,

Εταιρία
Attic Software/SirTech
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Ανώτατο



Η μάχη που ελευθερώνεις την Priestess.



Δείγμα μάχης που την ελέγχεις μέσω του υπολογιστή. Αναλυτική μάχη.

ώστε να εξοικειωθείτε μαζί τους. Ακολουθούν δύο σημαντικά hints. Στα διάφορα μαγαζιά, και ενώ βλέπετε αυτά που πουλούν (επιλογή BUY), κάτω από την κυρίως οθόνη δράσης κάντε δεξιό κλικ. Με την επιλογή NEXT-PREVIOUS PAGE, βλέπετε και άλλα προϊόντα για αγορά!!! Στο Automap για να πάτε μέσω αυτού κάπου αλλού, κάντε διπλό κλικ εκεί όπου θέλετε και μετά δεξί κλικ, επιλέξτε το MOVE PARTY, δεξί κλικ LEAVE AUTOMAP. Οταν μιλάμε για αυθεντικό RPG τι εννοούμε; Τα παπούτσια ανάλογα με τη χρήση λιώνουν, άρα θα χρειαστείτε καινούρια. Με άλλα παπούτσια προχωράτε στους δρόμους και με άλλα στα βουνά. Χρειάζεστε τρόφιμα κ.λπ. Προσέξτε καλά λοιπόν τους ήρωές σας, τι φορούν, τι κουβαλούν και το συνολικό χειρισμό του παιχνιδιού.

Η οθόνη χωρίζεται σε 6 κυρίως παράθυρα. Το μεγαλύτερο είναι αυτό της κυρίως δράσης. Πάνω δεξιά στον τίτλο κάνοντας κλικ έχετε τα GAME OPTIONS, DIARY (πολύ χρήσιμα και τα δύο), CREDITS. Από κάτω στα βουνά, κάνοντας κλικ βλέπετε μέρα και ώρα του παιχνιδιού (είπαμε για αυθεντικό RPG). Πιο κάτω υπάρχουν τα icons δράσης που εναλλάσσονται ανάλογα με το χώρο όπου βρίσκεστε. Κάτω τώρα από όλα αυτά και σε μια οριζόντια θέση είναι ένα πλαίσιο που βλέπετε διάφορες πληροφορίες (π.χ. το όνομα της πόλης στην οποία βρίσκεστε). Τέλος, κάτω-κάτω είναι οι 6 προσωπογραφίες των ηρώων και μία 7η για έναν NPC χαρακτήρα. Η κίνηση γίνεται μέσω της οθόνης δράσης με κόκκινα arrows κίνησης εμπρός, πίσω, αριστερά, δεξιά. Τα αριστερά-δεξιά στρέφουν την οθόνη δράσης ανάλογα και δεν κινούν προς τα εκεί τους χαρακτήρες. Κάνοντας δεξί κλικ έρχονται οι επιλογές της πόλης (ή ανάλογα), ανάμεσα στις οποίες είναι και το automap. Κάνοντας διπλό κλικ στα πρόσωπα, έρχονται οι οθόνες με τα χαρακτηριστικά τους. Εδώ κάνοντας κλικ ακριβώς κάτω από το είδος του χαρακτήρα (π.χ. Jester), ανοίγει ένα icon με το σώμα του χαρακτήρα. Εδώ τον ντύνετε, του



Δείγμα μάχης που την ελέγχεις μέσω του υπολογιστή. Συνοπτική μάχη.



Κατασκηνώνοντας ενώ ταξιδεύεις.

βάζετε όπλα κ.λπ. Στο μάτι που υπάρχει εδώ, κάνοντας κλικ ένα αντικείμενο βλέπετε την αξία του. Είναι σημαντικό να εξοπλίσετε σωστά κάθε χαρακτήρα. Ντύστε τον με τις σωστές πανοπλίες όσο περισσότερο μπορείτε. Αν είναι δυνατόν, μην αφήσετε τίποτα ακάλυπτο. Στο στόμα που είναι δίπλα στο μάτι, κάνοντας κλικ τροφή-posions-herbs κ.λπ., τον ταΐζεις.

Προσέξτε την κίνησή σας στις πόλεις. Σας συνιστώ τη χρήση των arrows keys (αντί του mouse) γιατί αυτό καθιστά πιο εύκολη τη μετακίνησή σας.

Μερικά χρήσιμα πλήκτρα τώρα. Τα PAGE UP/DOWN εμφανίζουν / εξαφανίζουν τα Menu Options. Το ESCAPE σας βγάζει από ένα Menu ή ένα κτίριο. Το F1 εμφανίζει την Status Screen. Το F2 αλλάζει θέση στους χαρακτήρες. Το F3 εμφανίζει τα Game Options (πολύ χρήσιμο).



Σε "δικάζουν" για το φόνο των Erholf και Derorgorn, αλλά θα σε αθωώσουν.

Το F4 ημέρα και ώρα. Το F5 το Diary (το καλύτερο ημερολόγιο που έχετε δει). Το F6 τους χάρτες (σε πόλεις ή dungeons). Το F7 τα SAVE/LOAD/QUIT. Το F8 τα Gredits. Το F9 το STAR TRAIL menu (Game Option, Diary, Gredits). Το F10 κάνει PAUSE. Τέλος, τα CONTROL + Q κάνουν QUIT. Ενα τελευταίο σχόλιο: χρησιμοποιείτε συχνά το Diary. Είναι πραγματικά το κάτι άλλο, μια και καταγράφει τα πάντα. Αν έχετε δε και εκτυπωτή, τότε μπορείτε να το τυπώνετε κιόλας. Το ίδιο ισχύει και για τα Characters Status που είναι υπερπολύτιμα.

Τέλος (;) σημειώστε ότι το παιχνίδι λειτουργεί αυτόματα και ως SCREEN SAVER με χρόνο τον οποίο ρυθμίζετε εσείς!!!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρά του είναι εκπληκτική. Δεν είναι τυχαίο ότι θεωρείται το κορυφαίο επιτραπέζιο RPG στη Γερμανία εδώ και χρόνια. Προσωπικά, το χαρακτηρίζω ως το πιο γνήσιο RPG παιχνίδι που έχω δει. Παπούτσια που λιώνουν, να βάζεις



Από τους εμπόρους αγοράζεις όπλα, herbs και φαγητά.



Βρίσκοντας ένα NPC χαρακτήρα, η ομάδα σου γίνεται επταμελής.

ROLE PLAYING GAME
REVIEW

φρουρά όταν κατασκηνώνεις, να στέλνεις για κυνήγι, για νερό, για μαγικά βότανα. Οι μάχες είναι ό,τι καλύτερο έχετε δει, αν και θυμίζουν αρκετά το BETRAYAL AT KRONDOR. (Τα όπλα από την πολλή χρήση χαλάνε!!!) Η δράση του θα ικανοποιήσει κάθε χρήστη, εξάλλου απευθύνεται κυρίως στους expert του είδους. Αυτοί στην καλύτερη περίπτωση, δηλαδή οι κορυφαίοι, θα χρειαστούν περίπου 120-140 ώρες παιχνιδιού. Ε! κανένα άλλο παιχνίδι δεν μπορεί να το συναγωνιστεί στον τομέα αυτόν. Οι γρίφοι του είναι σχετικά απλοί και στηρίζονται κυρίως στη σωστή αξιοποίηση των όσων μαθαίνεις. Επειδή ακριβώς αυτό παίζει καθοριστικό ρόλο στην περιπέτεια, προσέχετε καλά όλους τους διαλόγους. Στις μάχες, αφού εξοπλίσετε καλά όλους τους χαρακτήρες σας, στην αρχή αφήστε τον έλεγχο στον υπολογιστή. Θα τα καταφέρει καλύτερα από σας. Μετά σιγά-σιγά παίρνετε εσείς τον έλεγχο των μαχών. Αφήστε το ένστικτό σας να λειτουργήσει. Θα βρεθείτε σε καταστάσεις που δεν έχετε ξαναζήσει. Για παράδειγμα, στη ζούγκλα συναντάτε ένα πληγωμένο ζαρκάδι. Το κυνηγάτε και σας ορμούν λιοντάρια, που αυτά το κυνηγούσαν και το πλήγωσαν!!! Βάλτε το μυαλό σας να δουλέψει καλά και θα απολαύσετε ένα



Ο χάρτης της πόλης KVIRASIM.



Ο χάρτης της πόλης GASHOK.

μοναδικό RPG. Προσωπικά θα το θεωρούσα ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ, αν δε έβρισκα από ένα σημείο και μετά κουραστική και εκνευριστική ταυτόχρονα όλη αυτήν την ιστορία με τα ατελείωτα Camping. Το πόσο εύκολα μπορείς να βρεθείς σε λάθος επιλογές (να χάνεις υποχρεωτικά) δεν μπορείτε να το φανταστείτε. Ενα τελευταίο ως CHEAT: δημιουργήστε πολλούς νέους χαρακτήρες. Πάρτε τους τα όπλα και τα χρήματα και "αφήστε τους". Ετσι θα έχετε όσα χρήματα θέλετε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Κάντε SAVE. Στην ταβέρνα κάντε pickpocket. Αν σας πιάσουν (random), RESTORE και ξαναδοκιμάστε. Βγείτε στο δρόμο, κάντε CAMP, κοιμηθείτε και το πρωί πηγαίνετε στα καταστήματα και ψωνίστε. Πάρτε οπωσδήποτε lockpics, 5 rations ανά χαρακτήρα, 2 water skins ανά χαρακτήρα, fish hook και μερικά bonsbons για mountain goats(!!) Ντύστε τους χαρακτήρες σας όσο καλύτερα μπορείτε, γιατί μόνο έτσι θα κερδίσετε τις μάχες. Αν έχετε την ομάδα του υπολογιστή στα camping, έξω από την πόλη, βάλτε τους Yazinda, Durin, Arva για σκοπιές, Tjalf και Melina για κυνήγι και τον Caldrin για τα herbs. Αφού είστε έτοιμοι, βγείτε από την πόλη. Κάντε ROUTE PLANNING μέχρι το Inn (πρώτη κόκκινη τελεία). Η διαδρομή σας θα διακοπεί από μια priestess σε παγίδα. Βοηθήστε την. Κερδίζοντας τη μάχη, ανεβάζετε παρά πολύ τα χαρακτηριστικά σας. Αφήστε τον υπολογιστή να κάνει τη δουλειά αυτή. Μετά το Inn κάντε ROUTE PLANNING στην πόλη Gashok. Εκεί ψάξτε τα ερείπια του Artherion's Old Mill, ρωτήστε την herbalist Gerlanje για τα "Mill" και "Artherion". Φύγετε από την πόλη ΝΕ με COMMENCE MARCHING. Σε ένα dirt path πηγαίνετε NORTH. Οταν συναντήσετε τον Artherion, πείτε του ότι θα τον βοηθήσετε και πως ξέρετε ότι έχει συμβεί. Γυρίστε στην πόλη και μείνετε στο "All Roads" πανδοχείο. Επισκεφθείτε ξανά την Gerlanje και ρωτήστε για "Foreigners" και "Valpor of Kulsik". Βρείτε τον Valpor και ρωτήστε τον πού θα βρείτε τους "newcomers". Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Από πολλούς θεωρείται ως το κορυφαίο RPG της χρονιάς που πέρασε. Διαθέτει πάρα πολλά πρωτότυπα στοιχεία, το καλύτερο Automap σύστημα που έχετε δει και ένα από τα καλύτερα Combat συστήματα. Πολύ καλά γραφικά και εφέ. Κάπου όμως πιστεύω ότι το στοιχείο του παιχνιδιού "χάνεται" από τα συνεχή και πολύ κουραστικά camping που το πρόγραμμα σε υποχρεώνει να κάνεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΜΟΥΣΙΚΗ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΔΡΑΣΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92

85%

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386DX ή ανώτερο.



Απαιτεί 4MB RAM και 580K βασικής μνήμης.



Στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει από 24-61MB.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200x256 χρώματα.



Το πακέτο που είδαμε περιείχε 1 CD χωρητικότητας 70MB.



CPU:	386
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	Double Speed CD-ROM
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1 ή 2



Είναι γεγονός ότι από τότε που κυκλοφόρησε το Mortal Kombat δεν έχει εμφανιστεί στην αγορά των beat'em up κάποιο αντίστοιχο παιχνίδι που θα μπορούσε να το συναγωνιστεί. Ετσι, όλοι οι φίλοι του είδους δεν είχαν άλλη επιλογή από το να παίζουν συνεχώς αυτό το οποίο σίγουρα ήταν πια αρκετά παλιό.



Τώρα, όμως, υπάρχει εναλλακτική λύση που δεν είναι άλλη από το Mortal Kombat 2.

Πράγματι, ένα χρόνο μετά την κυκλοφορία του πρώτου παιχνιδιού σε έκδοση PC μόνο η δεύτερη έκδοση του ίδιου είναι εξίσου καλή, ώστε να συναγωνιστεί τον προκάτοχό της. Μάλιστα, πολλοί από εσάς ήδη θα γνωρίζετε σε γενικές γραμμές τις βελτιώσεις και τις τροποποιήσεις του Mortal Kombat 2, καθώς εδώ και πολύ καιρό κυκλοφορεί σε arcade μορφή στα γνωστά μαγαζιά ηλεκτρονικών παιχνιδιών της Αθήνας. Οσοι, δε, το έχετε κιόλας δει εκεί θα έχετε σίγουρα εντυπωσιαστεί από την πολύ γρήγορη κίνηση των χαρακτήρων αλλά κυρίως από τα τέλεια ηχητικά εφέ.



Αν, λοιπόν, πιστεύετε ότι αυτά είναι στοιχεία τα οποία δεν θα μπορέσετε να έχετε στην έκδοση για PC, τότε κάνετε μεγάλο λάθος Το Mortal Kombat 2 είναι από τα λίγα παιχνίδια στα οποία έχει γίνει πειστή μεταφορά στο PC της original έκδοσης των ηλεκτρονικών. Οι πιο παρατηρητικοί μάλιστα θα το καταλάβουν και από το πρόγραμμα εγκατάστασης, όπου φαίνεται ότι το παιχνίδι υποστηρίζει μέχρι και δύο μουσικές κάρτες (μία για τον background ήχο και μία για τα ηχητικά εφέ) για ακόμα πιο ποιοτικά αποτελέσματα. Ας δούμε, όμως, πιο αναλυτικά τα νέα στοιχεία του Mortal Kombat 2.

Αυτό που παρατηρούμε αμέσως είναι ότι έχουν αυξηθεί οι διαθέσιμοι μονομάχοι. Ετσι, στους ήδη γνωστούς και από το πρώτο Mortal Kombat (Raiden, Scorpion, Sub Zero, Johny Cage, Liu Kang και Shang Tsung) έχουν προστεθεί ακόμη έξι (Reptile, Baraka, Mileena, Kitana, Kung Lao και Jackson Briggs ή Jax), προσφέροντας ακόμη μεγαλύτερη ποικιλία στο παιχνίδι. Κάθε μονομάχος διαθέτει τις δικές του special κινήσεις, οι οποίες επιτυγχάνονται με συνδυασμό των τεσσάρων πλήκτρων κίνησης και των τεσσάρων fire buttons. Ετσι, εκτός από τις διάφορες special κινήσεις, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να εκτελέσει 15 διαφορε-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οπως και ο προκάτοχός του, το καλύτερο στο είδος του αυτή τη στιγμή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	80

90%





τικές σε κάθε μονομάχο καθώς και αρκετές αμυντικές, αφού υπάρχει και αντίστοιχο γι' αυτές πλήκτρο.

Οπως είναι γνωστό και από το πρώτο παιχνίδι, υπάρχουν δύο τρόποι για να παίξουμε. Το "single mode" και το "two player's". Το δεύτερο σίγουρα είναι και το πιο εθιστικό, καθώς είναι πολύ πιο απολαυστικό να "σπας στο ξύλο" virtual κάποιο φίλο σου παρά να αντιμετωπίζεις χαρακτήρες που ελέγχει ο computer. Στο Mortal Kombat 2 όμως και αυτή η option είναι εξίσου ενδιαφέρουσα, αφού μόνο έτσι έχουμε την ευκαιρία να αντιμετωπίσουμε και τους δώδεκα μονομάχους (κάποια στιγμή αντιμετωπίζουμε τον εαυτό μας), ενώ στο τέλος θα μας περιμένουν και οι δύο μεγάλοι κακοί.



Στην πρώτη επαφή μας με το παιχνίδι θα πρέπει να θέσουμε το επίπεδο δυσκολίας στο "easy", εάν θέλουμε να φτάσουμε στον πρώτο κακό. Εκεί όμως τα πράγματα αλλάζουν δραματικά και είναι σχεδόν αδύνατο να τον νικήσουμε στα ίσια (ίσως μόνο με τη λήξη του χρόνου), κάτι σίγουρα ιδιαίτερα αρνητικό. Φυσικά, αν επιλέξουμε αυξημένο επίπεδο δυσκολίας, τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα ακόμα και σε σχέση με το arcade.

Κατά τη διάρκεια των διάφορων αγώνων, όπως και στο πρώτο παιχνίδι, θα πρέπει να σημειώσετε δύο νίκες σε τρεις το πολύ αγώνες για να προχωρήσετε στον επόμενο αντίπαλο. Κατά τη διάρκεια όμως αυτού του αγώνα θα συμβούν πολλά, τα οποία δεν είχαμε συναντήσει στο πρώτο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, και όπως ήδη αναφέραμε, οι special κινήσεις κάθε μονομάχου έχουν αυξηθεί (κατά 3-4 διαφορετικές για τον καθένα) - μάλιστα έχουν αλλαχτεί και αυτές των παλαιών μονομάχων. Το πιο εντυπωσιακό όμως είναι οι "τελικές" κινήσεις που διαθέτει ο καθένας τους.

Συγκεκριμένα, όταν νικήσουμε για δεύτερη φορά έναν αντίπαλο, εμφανίζεται το μήνυμα FINISH HIM, οπότε μπορούμε να κάνουμε κάποια special "τελική κίνηση". Αυτές χωρίζονται σε τρεις: FATALITY (σκοτώνουμε τον αντίπαλο με πολύ μακάβριο τρόπο), FRIENDSHIP (κάνουμε μία φιλική



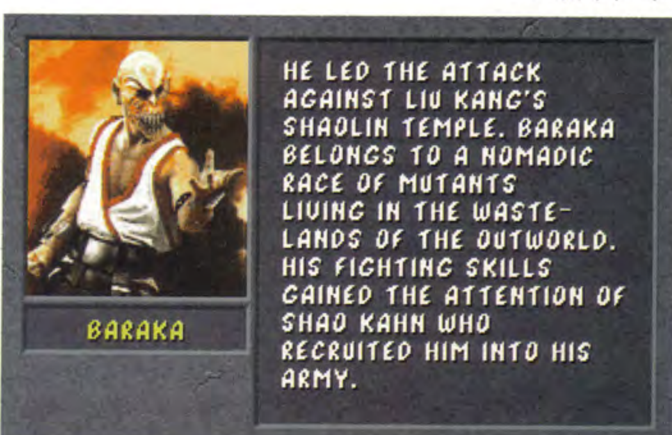
προς τον αντίπαλο κίνηση - ο Johny Cage υπογράφει αυτόγραφα) και BABALITY (μετατρέπουμε τον αντίπαλο σε μωρό!). Ολες εντυπωσιακές. Αλλωστε, όχι μόνο αποτελούν το σημείο που κάνει το Mortal Kombat 2 να ξεχωρίζει, αλλά και ένα από τα "μυστήρια" του παιχνιδιού, καθώς σε αντίθεση με τις "special" κινήσεις -οι οποίες περιγράφονται στο manual- οι "finish him" κινήσεις δεν περιγράφονται σε αυτό. Εδώ ελπίζουμε να βοηθήσει η στήλη "Hints'n'Tips" με τις special κινήσεις κάθε παίκτη που φιλοξενεί (στο μέλλον θα παρουσιαστούν και οι "finish him" κινήσεις).

Πέρα όμως από όλα τα παραπάνω, το Mortal Kombat 2 ξεχωρίζει αμέσως από το άψογο animation των παικτών και τα επίσης τέλεια ηχητικά εφέ, σημείο που μας επιτρέπει να διαπιστώσουμε ότι δεν διαφέρει από το arcade, αφού και σε έναν γρήγορο υπολογιστή δεν υπάρχει καμία διαφορά ταχύτητας, ενώ ο ήχος σε 16-bit κάρτα ήχου είναι το ίδιο άψογος. Γενικά, από τεχνικής πλευράς δεν έχει κανένα ψεγάδι, ενώ στο gameplay είναι το ίδιο καλό, κυρίως όμως γιατί οι ανταγωνιστές του δεν μπορούν καν να το πλησιάσουν.

Ετσι, όπως είχαμε πει και για το πρώτο Mortal Kombat, εάν κάποιος θέλει το καλύτερο αυτή τη στιγμή beat'em up παιχνίδι η επιλογή είναι μονόδρομος και ονομάζεται Mortal Kombat 2.

του Αργύρη Γιαγιά









CPU:	**386**
RAM:	**4MB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**ΟΛΕΣ ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1**



Μετά το Dark Forces που επίσης παρουσιάζουμε αυτό το μήνα, ένα άλλο παιχνίδι αμφισβητεί την κυριαρχία του Doom στο χώρο των Doom-clones παιχνιδιών. Το Descent της Interplay όχι απλώς έχει ως σκοπό να εκτοπίσει το Doom II, αλλά είναι πιο πρωτότυπο ακόμα και από το Dark Forces, το οποίο μπορεί μεν να διαθέτει νέες δυνατότητες αλλά κατά βάση έχει την ίδια φιλοσοφία κινήσεως ήρωα με το Doom.

Το Descent, λοιπόν, έρχεται να διαφοροποιηθεί, καθώς μπορεί να ανήκει τυπικά στην κατηγορία Doom-clones αλλά δεν έχει πολλά κοινά σημεία με αυτά τα παιχνίδια. Για πρώτη φορά δεν χειριζόμαστε άνθρωπο αλλά ένα σκάφος, ενώ επίσης για πρώτη φορά μπορούμε να κινούμαστε πραγματικά προς όλες τις κατευθύνσεις -πολύ ανώτερο και από το Dark Forces- αφού υπάρχουν levels όπου διάφορες διαδρομές μάς αναγκάζουν να κινηθούμε προς το βάθος του level ή προς το ύψος αυτού.

Ας δούμε όμως, καταρχήν, το background story του παιχνιδιού. Βρισκόμαστε στον πλανήτη Pluto και συγκεκριμένα στα ορυχεία που έχουν εγκαταστήσει εκεί γήινες εταιρίες εκμετάλλευσης του πλούτου του πλανήτη. Μια άγνωστη φυλή εξωγήινων έχει καταλάβει αυτά τα ορυχεία και μέσα από δικές της τροποποιήσεις, επεμβάσεις και εκρήξεις έχει δημιουργηθεί μία επικίνδυνη κατάσταση για τη Γη. Η τροχιά του πλανήτη έχει μεταβληθεί και έχει μπει σε πορεία σύγκρουσης με το δικό μας.



Στο σημείο αυτό αναλαμβάνετε εσείς. Αποστολή σας θα είναι να οδηγήσετε το σκάφος μέσα από τα 30 levels που αποτελούν τα ορυχεία του πλανήτη και να σώσετε τον πλανήτη Γη από την καταστροφή. Όπως καταλαβαίνετε, τα υπόγεια και οι στοές του πλανήτη Pluto είναι γεμάτα εχθρούς, οι οποίοι μεταφράζονται σε βάρκες και ρομπότ που χρησιμοποιούνταν για βιομηχανικούς σκοπούς αλλά τώρα έχουν μετατραπεί σε πολεμικές μηχανές.





Αν νομίζετε, όμως, ότι η αντιμετώπισή τους είναι εύκολη υπόθεση, κάνετε μεγάλο λάθος, γιατί -όπως ακριβώς εσείς- κινούνται προς όλες τις κατευθύνσεις και σίγουρα δεν αποτελούν τόσο εύκολο στόχο όσο τα τέρατα του Doom. Η κίνηση, λοιπόν, προς όλες τις κατευθύνσεις είναι κάτι νέο για τέτοιου είδους παιχνίδια και στην αρχή ίσως δυσκολευτείτε λίγο να το συνηθίσετε. Με τον καιρό, όμως, θα κατορθώσετε να πετάξετε μέσα από δωμάτια, να μετακινηθείτε προς οποιαδήποτε διεύθυνση και να λάβετε την καλύτερη θέση βολής μέσα στο χώρο. Πολλές φορές, μάλιστα, θα σας δημιουργηθεί η αίσθηση ότι παίζετε κάποιο παιχνίδι αερομαχίας (κορυφαίο σημείο όταν κυνηγάτε ή σας κυνηγάνε με ταχύτητα μέσα στους στενούς διαδρόμους). Ομως, με όλα τα παραπάνω είναι πολύ εύκολο να μπερδευτείτε, καθώς ορισμένες φορές νομίζετε ότι αντιμετωπίζετε κάποιο νέο είδος εχθρού, το οποίο τελικά δεν είναι παρά κάποιο γνωστό ρομπότ που βλέπετε ανάποδα όντας εσείς αναποδογυρισμένος. Για το λόγο αυτόν υπάρχει και ο αναλυτικός χάρτης κάθε level, ο οποίος -αντίθετα με ό,τι άλλο έχετε δει- είναι τρισδιάστατος, αφού στην ουσία δεν είναι παρά μία 3D μικρογραφία του level. Στα υπόλοιπα σημεία το Descent μοιάζει με τα υπόλοιπα Doom-clones παιχνίδια (άλλωστε αν δεν έμοιαζε και σε αυτά δεν θα μπορούσε να καταταχτεί σε αυτή την κατηγορία). Ετσι, για παράδειγμα, υπάρχουν πόρτες που ανοίγουν μέσω ειδικού πλήκτρου ή άλλες που χρειάζονται τα γνωστά πολύχρωμα κλειδιά για να ανοίξουν.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ακόμη από τα παιχνίδια που θα εκτοπίσουν το Doom από την κορυφή των προτιμήσεών σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	90

91%



Μία ακόμα από τις σημαντικές καινοτομίες είναι η διάσωση αιχμαλώτων. Μερικοί, λοιπόν, από τους γήινους εργάτες έχουν αιχμαλωτιστεί από τους εξωγήινους και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα εμφανίζονται μπροστά μας. Αν περάσουμε απλώς από πάνω τους, επιβιβάζονται στο σκάφος μας και διασώζονται. Θα πρέπει, ωστόσο, να είμαστε προσεκτικοί γιατί συνήθως βρίσκονται σε δωμάτια όπου μπαίνουμε πυροβολώντας τις πόρτες, οπότε από την έκρηξη μπορεί να σκοτωθούνε. Αυτά είναι τα σημαντικότερα από τα χαρακτηριστικά του gameplay, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι υστερούν τα γραφικά και ο ήχος. Αντιθέτως και αυτά βρίσκονται σε κορυφαίο επίπεδο.

Τα γραφικά εντυπωσιάζουν όχι μόνο γιατί είναι καλοσχεδιασμένα με πλήθος χρωμάτων (το τελευταίο ίσως να μην αρέσει σε ορισμένους), αλλά κυρίως γιατί τα sprites κινούνται ταχύτατα. Μάλιστα, αν και το παιχνίδι προτείνει Pentium υπολογιστή και σε 486 είναι εξίσου γρήγορο. Ο ήχος περιορίζεται στα digitized ηχητικά εφέ, τα οποία όμως είναι ανώτερα από τα αντίστοιχα των περισσότερων Doom-clones παιχνιδιών.

Ωστόσο, αν όλα όσα αναφέραμε δεν έχουν καταφέρει ακόμη να σας πείσουν, αναφέρουμε ότι υπάρχουν εχθροί που μεταμορφώνονται με την τεχνική morphing, μαθαίνουν την τεχνική του παιχνιδιού σας και αντιδρούν ανάλογα, ενώ για ακόμα μεγαλύτερη πρόκληση μπορείτε να παίξετε μέχρι και τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα μέσω δικτύου. Αν δεν υπήρχε το εξίσου καλό Dark Forces (με το πιο εμπορικό background story), τότε το Descent θα διεκδικούσε με αξιώσεις το special review του μήνα και αυτό νομίζουμε είναι αρκετό προκειμένου να καταλάβατε ότι πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536.

του Αργύρη Γιαγιά



ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Dragon Lore

Καθώς η τεχνολογία των computer games εξελίσσεται με πολύ γρήγορους ρυθμούς, όλο και πιο πολλά adventure games γεννιούνται. Καλώς ή κακώς, είναι το πιο προσιτό είδος για την εφαρμογή της τεχνολογικής αυτής εξέλιξης. Ολοένα περισσότερες εταιρίες "μπαίνουν" στον κόσμο των adventure games. Τα rendered-photorealistic γραφικά μας έχουν δώσει έως τώρα δύο εκπληκτικά παιχνίδια: το 7th Guest και το MYST. Το DRAGON LORE παίρνει αυτήν την κληρονομιά και την εμπλουτίζει μέσα από εντυπωσιακά καινούριους δρόμους.

Οσοι διατηρείτε ακόμη τη δυσπιστία σας για τα computer games, δείτε την εισαγωγή του DRAGON LORE. Τα μάτια σας, το είναι σας, δυσκολεύονται να πειστούν, να δεχτούν αυτό που βλέπουν. Rendered γραφικά και video animation από... άλλο πλανήτη. Σίγουρα θα δείτε την εισαγωγή αυτή και δυο και τρεις φορές. Ο κόσμος των Dragonprices σας έχει ήδη απορροφήσει. Το συμβούλιο των δώδεκα Dragon warriors σας περιμένει για την τελική κρίση.

του Αντρέα Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Dragon Lore ανήκει στα "fantasy adventures". Ο κόσμος μας δεν είναι τίποτα άλλο παρά κομμάτια από το όνειρο ενός Dragon. Και δυστυχώς, η ιστορία που παρακολουθούμε δείχνει ότι οι Dragons όχι απλώς ονειρεύονται, αλλά έχουν και εφιάλτες!!

Ο κόσμος των Dragons ζούσε αρμονικά μέχρι την εμφάνιση μίας διαβολικής και πολεμοχαρούς ράτσας, αυτής των Oros. Σκότωναν και κατέστρεφαν τα πάντα στο πέρασμά τους. Οι άνθρωποι του Dragons' Dream άρχισαν να οργανώνονται για να αντιμετωπίσουν τους εισβολείς.

Οι φυλές των Dwarves και τον Trolls ηττήθηκαν καθώς οι μεγάλοι αρχηγοί τους έπεσαν προασπιζόμενοι τους υπηκόους τους. Οι Arthus of Erwyndyll και ο Archmage, ίσως ο πιο σοφός μάγος του κόσμου του ονείρου, κατόρθωσαν να συνενώσουν διάφορες φυλές και να τις οδηγήσουν στην Κοιλάδα.

Ο Archmage με τις υπερφυσικές δυνάμεις του έχτισε ένα τρομερό τείχος γύρω από αυτήν την κοιλάδα, ένα τείχο που καμία ομάδα των Oros δεν μπορούσε να περάσει. Την οπισθοχώρηση όλων των φυλών μέσα στην κοιλάδα διηύθυνε ο Axel von Wallewrod, ίσως ο πιο ικανός Dragonprince απ' όλους. Για 15 χρόνια η μάχη συνεχιζόταν και ενώ πολλοί πολεμιστές έπεφταν στο πεδίο της μάχης, οι Dragons τους διάλεγαν νέους ιππότες. Ξαφνικά, ο Axel πεθαίνει κάτω από μυστηριώδεις συνθήκες. Για το θάνατόο του κατηγορήθηκε ένας άλλος μεγάλος πολεμιστής, ο Haagen von Diakonov, αλλά δεν βρέθηκε κανένα ενοχοποιητικό στοιχείο.

Εσύ, ο νεαρός Werner, γιος του μεγάλου πολεμιστή Axel, φθάνεις στην ηλικία που σου φανερώ-



Ενας από τους 12 ιππότες πάνω στο δράκο του.



Πηδώντας στο ποτάμι.

νεται το μυστικό του πατέρα σου. Πρέπει να ξεδιαλύνεις το μυστήριο που καλύπτει το θάνατό του. Για να γίνει αυτό, πρέπει πρώτα να γίνεις ένας Dragon Lord. Οι υπόλοιποι ιππότες σού αναθέτουν μία δύσκολη αποστολή. Θα παλεύεις ανάμεσα στο δρόμο της Σοφίας και σε αυτόν της Βίας. Λύνοντας γρίφους και βοηθώντας ανθρώπους, ακολουθείς τον πρώτο δρόμο. Σκοτώνοντας, ακολουθείς το δεύτερο. Στο τέλος της δοκιμής θα κριθείς σύμφωνα με το δρόμο που θα έχεις επιλέξει. Οι 12 Dragon Knights θα σε παρακολουθούν και ο καθένας θα σε κρίνει ανάλογα με το πιστεύω του. Ω! Werner, αν ήξερες τι σε περιμένει...

ΕΤΑΙΡΙΑ
Cryo/Mindscape
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-Drive
ΤΥΠΟΣ
3-D rendered photorealistic adventure με στοιχεία από RPG!
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του ανήκουν στην κατηγορία των rendered photorealistics με video animation. Τι έχουν κατορθώσει οι άνθρωποι της Cryo είναι σχεδόν απίστευτο. Εικόνες μοναδικής ομορφιάς, απίθανης τελειότητας και υψηλής αισθητικής. Τα δε video sequences που συνδέουν τα διάφορα τμήματα της περιπέτειας δεν περιγράφονται - προσωπικά τουλάχιστον αδυνατώ να τα αποδώσω περιγραφικά. Σίγουρα, η έννοια και τα όρια του "τέλειου" αλλάζουν μετά την εμπειρία κάποιου με τον κόσμο του "Dragon's Dream" στο Dragon Lore. Αν νομίζετε ότι τα 7th Guest και το MYST ήταν μέχρι σήμερα η κορυφή του adventure's world, ε, τότε δεν έχετε δει τίποτα ακόμη! Η μουσική του είναι αμφιλεγόμενη. Ενώ αυτή της εισαγωγής είναι επική με έντονο το στοιχείο της μεγαλοπρέπειας, στη συνέχεια χάνει την αίγλη της, αφήνοντας την κυριαρχία στα πολύ καλά ηχητικά εφέ και το speech (ομιλία), που όμως δεν είναι κάτι ιδιαίτερο.



Ο χειρισμός του είναι ιδιόμορφος. Τα γραφικά είναι full-screen. Ο,τι βλέπετε στην οθόνη είναι αυτά που βλέπουν τα μάτια του ήρωα. Μόνο στα διάφορα sequences βλέπετε τον ήρωα να δρα (π.χ., να σκαρφαλώνει σε μια καταπακτή). Το user-interface χαρακτηρίζεται από την ύπαρξη -κίνηση και μεταλλαγή- ενός pointer υπό τη μορφή δράκου. Μετακινώντας τον pointer αυτόν αριστερά ή δεξιά, μπροστά ή πίσω (πάνω ή κάτω) βλέπετε αν μπορείτε και ανάλογα κινείστε. Οταν ο pointer γίνεται "μάτι", τότε κάτι σπουδαίο υπάρχει στο σημείο εκείνο για να δείτε. Οταν ο pointer γίνεται "δράκος με μία μπίλια", τότε υπάρχει κάτι που μπορείτε να πάρετε, ενώ όταν μετατρέπεται σε "δράκο με σφυρί", τότε κάτι μπορείτε να κάνετε.





Οταν βρίσκεστε μπροστά σε έναν άλλο χαρακτήρα πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse συζητάτε μαζί του. Η συζήτηση προχωρά πατώντας το πλήκτρο του mouse ξανά και ξανά. Μεταφέροντας τον pointer-Δράκο στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης και κάνοντας δεξί κλικ, βλέπετε το inventory. Σε αυτό κάνοντας κλικ στο πρόσωπό σας, βλέπετε τα χαρακτηριστικά σας (LIFE, MANA και τη "ζυγαριά" ανάμεσα στα Wisdom και Violence). Κάνοντας κλικ ένα αντικείμενο στο πρόσωπό σας, παίρνετε την περιγραφή του, διαφορετικά δεν ξέρετε περί τίνος πρόκειται. Προσοχή στο σημείο αυτό, γιατί ενώ το manual αναφέρει δεξί κλικ (κάτι το οποίο είναι λάθος!!!), πρέπει να κάνετε αριστερό κλικ στο mouse!!!



Εξοπλίζεστε κάνοντας κλικ σο ανάλογο αντικείμενο. Για παράδειγμα, πάνω στην "ασπίδα" (στο αριστερό όπως βλέπετε χέρι), το "σπαθί" ή "σφυρί" (στο δεξί), την "πανοπλία" (στο σώμα). Το spellbook, όταν το βρείτε και βάζοντάς το στο χέρι σας, ετοιμάζει τα spells. Πρέπει όμως να βρίσκετε τα spells, να τα κάνετε κλικ στο πρόσωπό σας, προκειμένου να βλέπετε ποια είναι και από τι runes αποτελούνται, και στη συνέχεια να τα κάνετε κλικ







Σκοτώνοντας διάφορα τέρατα.

στο βιβλίο για να καταγράφονται εκεί. Για να κάνετε CAST ένα spell, αφού πρώτα το σχηματίσετε κάνοντας κλικ στα σωστά runes, πατάτε το δεξί πλήκτρο του mouse. Αλλα αντικείμενα γίνονται USE πάνω σας (π.χ., ένα φλασκί στο πρόσωπό σας ή μία σφυρίχτρα), ενώ άλλα εξωτερικά στην οθόνη. Για να "βγάλετε" ένα αντικείμενο κάνετε κλικ μέσα στο inventory για να το πάρετε,



δεξί κλικ για να βγείτε με το αντικείμενο έξω από αυτό.

Σε ό,τι αφορά τα Hot-Spots της οθόνης πάνω στα οποία πρέπει να κάνετε κλικ ο χειρισμός του είναι προβληματικός. Συχνά δεν μπορείτε να καταλάβετε τι συμβαίνει. Ωστόσο, και η μετακίνηση από οθόνη σε οθόνη είναι προβληματική και απαιτεί πολύ χρόνο μέχρι να τη συνηθίσετε.

Τα SAVES (4 τον αριθμό) καταγράφονται ως SAVES 1, 2 κ.λπ. Ετσι, δεν μπορείτε να θυμάστε σχεδόν ποτέ ποιο SAVE αντιστοιχεί σε ποια θέση. Θα μπορούσε να είναι έτσι σχεδιασμένη η λειτουργία του SAVE που να επιτρέπει στον παίκτη να γράφει το όνομα του SAVE ή τουλάχιστον να δείχνει μία οθόνη της αποθηκευμένης θέσης!!!

Πολεμάτε κρατώντας το ξίφος και κάνοντας κλικ μπροστά, αριστερά ή δεξιά (3 διαφορετικές κινήσεις). Η νίκη σας εξαρτάται μόνο από το αν θα βλέπετε τον εχθρό από τη σωστή οπτική γωνία!!! Αν αυτό το πετύχετε και κάνετε συνέχεια κλικ, θα τον νικήσετε.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας, βασισμένη κυρίως στο πολύ καλό σενάριο και τα εκπληκτικά γραφικά, είναι υπέροχη και συναρπάζει. Θα σας κερδίσει οπωσδήποτε. Η δράση του αποτελεί συνεχή μονόδρομο προς τα εμπρός. Είναι πλούσια μια και διαθέτει τα πάντα (κλασικούς γρίφους σε στιλ adventure, μονομαχίες, spells, συζητήσεις, εκπληκτικά video sequences), αλλά αποδεικνύεται προβληματική λόγω του άσχημου χειρισμού της περιπέτειας. Οι δε γρίφοι του είναι δύσκολοι (πολύ δύσκολοι, θα έλεγα). Μάλιστα, στο βαθμό δυσκολίας επιδρά τόσο η σύλληψη ενός γρίφου όσο και ο προβληματικός χειρισμός του. Ο θάνατος είναι "συνεχής", γι' αυτό προσέξτε καλά πώς επικοινωνείτε με το

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Γραφικά εξαιρετικής αισθητικής, εκπληκτικό animation, αρκετά στοιχεία από RPG μέσα σε ένα adventure αλλά και προβληματικός χειρισμός με επίσης προβληματική SAVE ρουτίνα. Πάρα πολύ δύσκολοι γρίφοι σε ένα πολύ καλό "fantasy world" σενάριο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΜΟΥΣΙΚΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΓΡΙΦΟΙ	92
ΔΡΑΣΗ	70

80%



Πηδώντας από την καταπακτή.



Eνα spell.



Στο ταξίδι σου συναντάς "παράξενους" χαρακτήρες.

ADVENTURE REVIEW



Στο κάστρο του πατέρα σου.



Δείγμα του Inventory. Τα γραφικά γίνονται γκρίζο background!

περιβάλλον σας. Το παιχνίδι από την αρχή ακόμη... σας ρίχνει στα βαθιά νερά. Απαιτεί υπομονή, επιμονή και πολύ σκέψη για να λύσετε τους γρίφους του. Ειδικά το τμήμα της περιπέτειας που είναι στο δεύτερο CD είναι πολύ δύσκολο - για τους "σκληρούς adventures", που λέμε. Καιρός δεν ήταν για κάτι τέτοιο; Πώς αποφεύγει κάποιος το θανατηφόρο φυτό αφού διασχίσει το ποτάμι; Οι George και Albert, αν τους βοηθήσετε, πιο μπροστά θα σας δώσουν ένα σχοινί (rope). Στα δεξιά του φυτού βρίσκετε ένα παράξενο skull (κρανίο). Μέσα στο inventory σας κάνετε κλικ το κρανίο πάνω στο σχοινί. Φτιάχνετε ένα grappling hook. Κάντε το κλικ στα μεγάλα (χοντρά) κλαδιά πάνω και λίγο αριστερά (ξεχωρίζουν αισθητά) από το φυτό. Σαν νέος Ταρζάν, θα πηδήξετε από πάνω του. Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν καταλαβαίνει σαν LOOK αντίστοιχα σημεία της οθόνης (π.χ., τα κλαδιά ή ένα μοχλό κ.λπ.). Αυτά πρέπει να τα βρίσκετε μόνοι σας.



Δίνοντας το διαμάντι στο μικρό δράκο.



Οδηγώντας την αγελάδα στη στάνη.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Από το κάρο πάρτε το σπαθί. Από το πίσω μέρος του σπιτιού σας πάρτε το σφυρί. Μιλάτε στο θείο σας (δεξί κλικ). Σας ζητά ένα bowl. Βγείτε από το κτήμα. Πάρτε το δεξί μονοπάτι (στο φράκτη δεξιά). Στο τέλος του μονοπατιού βρίσκεται η στάνη. Από το σπιτάκι πάρτε το κόκαλο. Επιστρέψτε στο σκύλο που περάσατε προηγουμένως και κάντε το κλικ πάνω του. Μπείτε στο κτήμα και από τα δεξιά του σκύλου πάρτε το bowl. Γυρίστε στο κτήμα και δώστε το στο θείο σας. Μπείτε μέσα στο σπίτι του θείου σας. Πάρτε την ασπίδα, την πανοπλία, το flint, το canteen, το rope, το staff και το sulfur. Βγείτε από το σπίτι και το κτήμα και πάρτε το αριστερό μονοπάτι (όπως κοιτάτε). Μπείτε στο αγρόκτημα δεξιά σας και κάντε κλικ το σχοινί στην αγελάδα. Θα δείχνει τώρα μια οθόνη με αυτήν στα αριστερά και σαν κέρσορα το σχοινί. Οδηγήστε την εκεί από όπου πήρατε το κόκαλο (στάνη). Στο κτήμα σας παίρνετε το δεξί μονοπάτι και πηγαίνετε ως το τέλος. Η αγελάδα πηγαίνει δίπλα σε ένα δέντρο. Κάνετε κλικ το δράκο-σφυρί κέρσορα εκεί και τη δένετε στο δέντρο. Τώρα γυρνάτε στο σπίτι του θείου σας και μιλάτε σε αυτόν. Σας δίνει το δαχτυλίδι του πατέρα σας και μία σφυρίχτρα. Βγείτε από το σπίτι και το κτήμα. Πάρτε το αριστερό μονοπάτι. Πηγαίνετε μέχρι το σκύλο. Μπροστά του "μπείτε" στο inventory και κάντε κλικ τη σφυρίχτρα (whistle) στο inventory σας. Ακολουθήστε το μονοπάτι. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX.



4MB RAM και 2MB της EMS μνήμης.



Στο σκληρό το παιχνίδι καταλαμβάνει από 8-28MB ανάλογα με το Install.



Γραφικά VGA 256 χρωμάτων στην ανάλυση 320x200.



Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs συνολικής χωρητικότητας 153MB!

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Στα πλαίσια της δημοσίευσης έγκυρων και "φρέσκων" tips αυτόν το μήνα, παράλληλα με το review του Mortal Kombat 2, θα βρείτε όλες τις special κινήσεις των μονομάχων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στο επόμενο τεύχος, υποσχόμαστε να έχουμε και τις τελικές κινήσεις των παικτών.

MORTAL KOMBAT 2

LIU KANG

Απλό fireball: μπροστά, μπροστά + γροθιά

Ειδικό fireball: μπροστά, μπροστά, γροθιά



Ιπτάμενη κλωτσιά: μπροστά, μπροστά, πάνω κλωτσιά

Κλωτσιά ποδηλάτου: κρατήστε την κάτω κλωτσιά για 5 δευτερόλεπτα και μετά αφήστε

KUNG LAO

Τηλεμεταφορά: κάτω, πάνω

Πέταγμα καπέλου: πίσω, μπροστά + γροθιά

Κλωτσιά σφαίρα: κάτω + πάνω κλωτσιά στο μέγιστο ύψος κάθε άλματος

Ανεμόμυλος: πάνω, πάνω, κάτω κλωτσιά (κρατημένο συνεχίζετε)

JOHNNY CAGE

Πράσινη φλόγα (κάτω): πίσω, μπροστά + γροθιά

Πράσινη φλόγα (πάνω): μπροστά, πίσω + γροθιά

Κλωτσιά φάντασμα: πίσω, μπροστά, κάτω κλωτσιά

Uppercut φάντασμα: πίσω, κάτω, πίσω + γροθιά

Κάτω Blow: πάνω κλωτσιά + κάτω κλωτσιά

REPTILE

Acid Spit: μπροστά, μπροστά + γροθιά

Force Ball: πίσω, πίσω, γροθιά

Αόρατος: κρατημένο το πλήκτρο άμυνας, πάνω, πάνω, κάτω, αφήνουμε την άμυνα, γροθιά

Slide: πίσω + πάνω κλωτσιά + κάτω κλωτσιά



SUB ZERO

Πάγωμα: κάτω και μπροστά + γροθιά

Πάγωμα εδάφους: κάτω και πίσω + κάτω κλωτσιά

Slide: πίσω + πάνω κλωτσιά + κάτω κλωτσιά

SHANG TSUNG

Φλεγόμενα κρανία:

πίσω, πίσω + γροθιά (ένα)

πίσω, πίσω, μπροστά + γροθιά (δύο)

πίσω, πίσω, μπροστά, μπροστά + γροθιά (τρία)

Μεταμόρφωση σε:

Liu Kang: πίσω, πίσω, μπροστά, μπροστά, άμυνα

Kung Lao: πίσω, κάτω, πίσω, πάνω κλωτσιά

Johnny Cage: πίσω, πίσω, κάτω, γροθιά

Reptile: κάτω, πάνω, κάτω + γροθιά

Sub Zero: μπροστά, κάτω, μπροστά, γροθιά

Kitana: άμυνα, άμυνα, άμυνα

Jax: κάτω, μπροστά, πίσω, πάνω κλωτσιά

Mileena: κρατημένη η κάτω κλωτσιά για 2 δευτερόλεπτα

Baraka: κάτω, κάτω, κάτω κλωτσιά

Scorpion: πάνω, πάνω

Rayden: κάτω, πίσω, μπροστά, κάτω κλωτσιά

KITANA

Fan Swipe: πίσω + γροθιά

Fan Throw: μπροστά, μπροστά, γροθιά

Fan Lift: πίσω, πίσω, πίσω + γροθιά

Squarewave: μπροστά, κάτω, πίσω + γροθιά

JAX

Γροθιά εδάφους: κρατημένη κάτω κλωτσιά για 3 δευτερόλεπτα

Πιάσιμο: μπροστά, μπροστά, γροθιά

Super Slam: πάνω γροθιά κατά τη διάρκεια πιασίματος

Sonic Wave: μισός κύκλος, μπροστά πίσω, πάνω κλωτσιά

Backbreaker: άμυνα, ενώ βρίσκεστε στον αέρα με αντίπαλο

MILEENA

Κλωτσιά τηλεμεταφοράς: μπροστά, μπροστά, κάτω κλωτσιά

Κυλιόμενη επίθεση: πίσω, πίσω,

κάτω, πάνω κλωτσιά

Εκτόξευση φλόγας: κρατημένη η κάτω κλωτσιά για 2 δευτερόλεπτα

BARAKA

Αποκεφαλισμός: πίσω + γροθιά

Εκτόξευση λεπίδας: κάτω, πίσω + γροθιά

Πολλαπλές λεπίδες: πίσω, πίσω, πίσω, γροθιά

Διπλή κλωτσιά: δύο φορές την πάνω κλωτσιά, όταν είστε κοντά στον αντίπαλο

SCORPION

Καμάκι: πίσω, πίσω, γροθιά

Δόλωμα: κάτω, πίσω + γροθιά

Scissor: μπροστά, πίσω, κάτω κλωτσιά

Πέταγμα στον αέρα: άμυνα, ενώ είστε στον αέρα με τον αντίπαλο

RAYDEN

Κεραυνός: κάτω, μπροστά + γροθιά

Ιπτάμενος: πίσω, πίσω, μπροστά

Τηλεμεταφορά: κάτω, πάνω

Shock: κρατημένη η γροθιά για 3 δευτερόλεπτα, όταν είστε κοντά σε αντίπαλο (μόνο για το two players' mode)

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ALADDIN

Οι κ. Μανουσάκης, πατέρας και υιός, από την Κύπρο, ασχολήθηκαν εντατικά με το Aladdin και μας έστειλαν τους απαραίτητους κωδικούς για να ξεπερνάτε εύκολα το εκνευριστικό password protection. Περιμένουμε στο μέλλον να μας στείλουν και άλλα tips σχετικά με το παιχνίδι. Σε ό,τι αφορά δε τη λύση που ζητάνε για το Quest of Glory 4, το αίτημά τους διαβιβάστηκε στον αρμόδιο κ. Τσουρινάκη.

ΣΕΛ.	ΠΑΡ.	ΛΕΞΗ
5	4	4 loading
5	6	1 sized
6	3	5 return
7	3	1 character
8	4	1 throw
8	6	6 apples
9	2	3 place
9	3	4 despair

ΣΕΛ.	ΠΑΡ.	ΛΕΞΗ
10	2	2 cheeky
10	4	2 extra
11	1	1 gems
11	3	1 peddler
12	3	1 timing
12	5	5 backs
12	9	2 who





RAPTOR ΚΑΙ SIM CITY 2000

Δύο ακόμα πολύ χρήσιμα tips (το τρίτο δεν "δούλευε") από τον τακτικό αναγνώστη της στήλης Σωκράτη Μπεληγιάννη.

Raptor: Call of the Shadows

Πατώντας το backspace κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η ενέργειά σας πάει στο maximum καθώς αποκτάτε το τελευταίο όπλο. Προσοχή, όμως, γιατί τότε τα λεφτά σας μηδενίζονται.

Sim City 2000

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε FUND και παίρνετε λεφτά. Ομως πρέπει να προσέξετε διότι αυξάνεται κατά πολύ ο φόρος σας.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Ο Κοντονικολής Γιώργος, από τα Βριλήσσια, αναφέρει στο γράμμα του ότι είναι μια μεγάλη παρέα και όλοι φανατικοί των racing games (και ποιος δεν είναι άλλωστε). Τους αρέσουν κυρίως το Indycar Racing και το παλαιότερο αλλά κορυφαίο Formula One Grand Prix. Μάλιστα προτιμούν το δεύτερο (και εγώ επίσης) ως φανατικοί της formula 1, αλλά έχει το μειονέκτημα ότι είναι πολύ παλιό και τα ονόματα των οδηγών αναφέρονται σε αυτά του 1991 (στην πραγματικότητα, και αυτά δεν είναι σωστά). Καθώς λοιπόν η Microprose καθυστερεί να κυκλοφορήσει την No 2 έκδοση του παιχνιδιού, αναζητούν ένα update με τα ονόματα του 1994. Είμαστε στην ευχάριστη θέση να τους πληροφορήσουμε ότι αυτή τη στιγμή ετοιμάζουμε το update με τα ονόματα του 1995 και σύντομα -ελπίζουμε- θα περιληφθεί στη δισκέτα του περιοδικού.

Ενας ανώνυμος φίλος της στήλης ζητάει απεγνωσμένα τις ειδικές κινήσεις του Mortal Kombat 2. Οπως θα διαπιστώσει, αυτόν το μήνα έχουμε αφιερώσει δισέλιδο review στο παιχνίδι, ενώ περιλαμβάνεται και μία πρώτη δόση από αυτές τις κινήσεις και έπεται συνέχεια. Οσο για την ερώτησή του σχετικά με το Elite 3, το παιχνίδι απ' ό,τι γνωρίζουμε δεν έχει ακόμα κυκλοφορήσει επίσημα, ωστόσο ξένα δημοσιεύματα αναφέρουν ότι θα είναι πάρα πολύ καλό.

Συνεχίζουμε τις παρουσιάσεις λύσεων RPGs, κατόπιν έντονης επιθυμίας σας. Αυτήν τη φορά επιλέξαμε το MENZOBERRANZAN, του οποίου αναλυτική παρουσίαση έγινε στο PC MASTER - PC GAMES του Φεβρουαρίου, τεύχος No 59. Θέλω να πιστεύω ότι θα μείνετε ικανοποιημένοι, καθώς πρόκειται για ένα τελείως καινούριο RPG.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

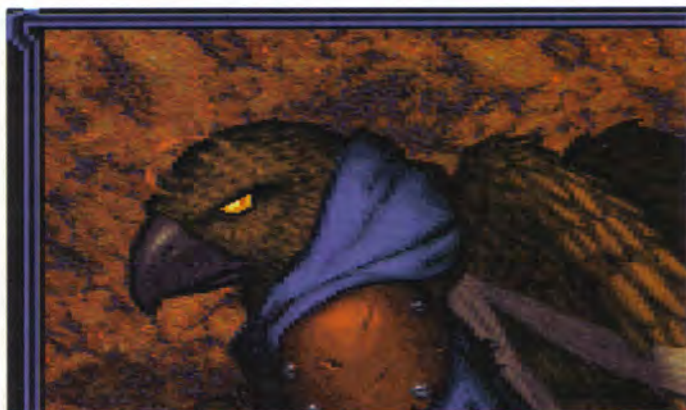
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ MENZOBERRANZAN

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Καταρχήν, επιλέγετε φύλο (male ή female), στη συνέχεια ράτσα (π.χ. DWARF), κατόπιν κλάση (π.χ. FIGHTER - και Select), ακολούθως χαρακτήρα (π.χ. CHAOTIC GOOD - και Select) και τέλος πρόσωπο (ή More και για άλλα). Στο σημείο αυτό θα εμφανιστούν οι ικανότητες. Εδώ πατάτε το πλήκτρο SHIFT και κάνετε κλικ στο τελευταίο ζάρι κάθε ικανότητας. Ετσι, μπαίνουν όλες στο maximum δυνατό. Αφού βάλετε όλα τα ζάρια στο μάξιμουμ, ΜΟΝΟ ΤΩΡΑ κάνετε το ίδιο (πατημένο το SHIFT και κλικ του mouse) στα HIT POINTS πάνω-πάνω, ώστε να πάνε και αυτά στο maximum δυνατόν!!!

ΓΕΝΙΚΑ HINTS

Ως καλύτερη ομάδα συνιστώ ένα DWARF Fighter και ένα HALF-ELF σαν Cleric. Mage ή Thief χαρακτήρας δεν θα σας χρειαστεί καθόλου. Ο Dwarf έχει το πλεονέκτημα ότι θα σας ειδοποιεί για μυστικά περάσματα κ.λπ. Στα DARK SUN's σαν Cleric είναι καλύτερος ο Halfing χαρακτήρας. Εδώ ο Half-Elf έχει καλύτερη πανοπλία (+5 Ac) και ένα ring of protection (+1 Ac). Στο χειρισμό λάβετε υπόψη ότι γενικά ένα αντικείμενο χρησιμοποιείται όταν το έχετε στο χέρι σας. Ετσι, για να σβήσετε τη φωτιά πρέπει να κρατάτε (αντί για όπλα) γεμάτους με νερό κουβάδες και να κάνετε κλικ σε αυτούς, ενώ βρίσκεστε κοντά στις φωτιές. Αργότερα, όταν φτάσετε στο UNDERDARK, LEVEL 1 θα συναντήσετε ένα fighter, τον Manahath. Αυτός θα σας δώσει ένα "χειρόγραφο" το "Map of Locations". Μόλις το πάρετε, αυτόματα στην επιλογή menu AUTOMAP κάτω δεξιά, θα εμφανιστεί ένα καινούριο icon, το οποίο θα δείχνει σε ποιο τμήμα της περιπέτειας βρίσκεστε, από τα 15 συνολικά που υπάρχουν. Σημειωτέον ότι αν και έχω παίξει το RPG αυτό τρεις φορές, δεν κατόρθωσα ακόμη να "ενεργοποιήσω" την περιοχή 9 αυτού του ειδικού χάρτη. Αν κάποιος αναγνώστης το έχει κατορθώσει, ας μας γράψει. Είναι ευνόητο ότι σε κάθε περιοχή - Level πρέπει να σκοτώνετε όλους τους εχθρούς που υπάρχουν, γιατί τα experience points είναι υπερπολύτιμα. Αν "καθαρίσετε" μία περιοχή, εχθροί δεν θα ξαναεμφανιστούν!!! Στη λύση που ακολουθεί οι διάφοροι τίτλοι αντιστοιχούν στις ονομασίες των επιπέδων (levels), όπως αυτές αποτυπώνονται στο Automap σύστημα του παιχνιδιού.



Παίρνοντας τον Vonar στην ομάδα σου.

VILLAGE EXTERIOR

Ξεκινάτε μέσα στο πανδοχείο. Μιλάτε με τον πανδοχέα. Βγείτε έξω από το πανδοχείο και κάντε SAVE. Εντοπίστε το πηγάδι και τους κουβάδες. Είναι ακριβώς EAST από τον πανδοχέα ανάμεσα σε δύο κτίρια. Η αποθήκη που έχει πάρει φωτιά είναι στην SE γωνία του χάρτη. Πάρτε 8-10 κουβάδες γεμάτους νερό. Κάντε το γύρο της πιο πάνω αποθήκης και σε κάθε εστία φωτιάς κάντε κλικ (στο χέρι σας στη θέση ενός όπλου) και από έναν κουβά με νερό. Αν χρειαστεί γυρίστε πίσω να πάρετε και άλλους ή γέμιστε τους από το πηγάδι. Θα χρειαστείτε 8 κουβάδες με νερό.



Προτού μπεις στις υπόγειες σπηλιές.



Συναντώντας τον Vonar.


Ο χάρτης με τις 15 περιοχές.



Ο χάρτης του House Do'Urden, Level 1.

Οταν σβήσετε τη φωτιά (βλέπετε ένα μήνυμα), γυρίστε πίσω στο πανδοχείο και μιλήστε στον πανδοχέα για να σας δώσει ένα Helm. Τώρα βγείτε έξω και πηγαίνετε στο σπίτι που βρίσκεται ακριβώς βόρεια από την είσοδο-έξοδο του χωριού. Στα αριστερά της πόρτας θα βρείτε τον Baldassar, Fighter-Level 4. Πάρτε τον στην ομάδα σας. Εξερευνήστε όλη την περιοχή του χωριού και το σπίτι της φρουράς, και πάρτε ό,τι θεωρείτε χρήσιμο.

WOODS OUTSIDE THE VILLAGE

Προχωρήστε νότια και στον Gnoll, κάντε TALK. Αφού τον νικήσετε πηγαίνετε SE. Στον Drow κάντε TALK. Μαζέψτε όλα τα αντικείμενα και μπείτε στο κτίριο που βρίσκεται στην περιοχή αυτή.

VERMULEAN'S COTTAGE

Μιλήστε στον Vermulean. Σας ζητά να βρείτε και να του επιστρέψετε 4 gems. Βγείτε έξω, κάντε REST, μετά SAVE και πηγαίνετε όλο EAST.

ICEWIND DALE PLAINS, AREA 1

Αφού νικήσετε τους 3 Verbeegs, πηγαίνετε νότια. Στον Verbeeg κάντε TALK. Εξερευνήστε την περιοχή. Επιχειρώντας να φύγετε από τα νότια στο κέντρο, θα συναντήσετε τον περιβόητο DRIZZT, έναν Ranger - Level 15!! Πάρτε τον στην ομάδα σας. Προχωρήστε νότια στην επόμενη περιοχή.

ICEWIND DALE PLAINS, AREA 2

Εξερευνήστε την περιοχή. Στα EAST, στο κέντρο περίπου, θα βρείτε τον VONAR, ένα Fighter/Mage/Thirf - Level 5/4/4. Βάλτε τον στην ομάδα σας στη θέση του Baldassar. Γυρίστε στην προηγούμενη περιοχή. (Icewind Dale Plains, Area 1) και πηγαίνετε όλο βόρεια, στη σπηλιά, στη μέση περίπου.

DRIZZT'S SHELTER

Εξερευνήστε καλά όλη την περιοχή. Προσέξτε τα buttons στον τοίχο που ανοίγουν το άλλο μισό του κρησφύγετου. Βρείτε και διαβάστε το Drizzt's parchment. Βγείτε έξω και πηγαίνετε EAST, στη μέση περίπου. Μπείτε στη σπηλιά.

VERBEEG'S LAIR

Εξερευνήστε καλά όλη την περιοχή. Εδώ μέσα θα βρείτε τα 4 gems. Ενα είναι σε μία περιοχή (στα NE του χάρτη), όπου πηγαίνετε μόνο αφού πιείτε το JUMP potion, και στη συνέχεια από τα spells A διαλέξτε το jump. Αφού βρείτε και τα 4 gems, γυρίστε πίσω στον Vermulean. Σας φτιάχνει 3 gems of Infravision και 1 stone of Winter. Τώρα φύγετε και πηγαίνετε στην περιοχή Icewind Dale Plains, Area 2. Εδώ στην SE (λίγο πιο δίπλα) γωνία του χάρτη, υπάρχει η έξοδος για το επίπεδο. Δώστε στους Vonar και Dwarf Fighter να κρατούν από ένα gem. (Μόνο αν χρειαστεί να δώσετε να κρατούν και οι άλλοι δύο.) Προχωρήστε στην έξοδο-είσοδο των ορυχείων.

DESCENT INTO UNDERDARK, LEVEL 1

Στην αρχή θα εξερευνήσετε το μισό του επιπέδου αυτού. Η έξοδος για το επόμενο επίπεδο είναι



Σκοτώνοντας την Malice στο φινάλε.



Τελευταία κίνηση. Σκοτώνοντας την Drow Priestess.

στην περίπου SW γωνία του μισού αυτού χάρτη επιπέδου. Προτού, όμως, φύγετε εξερευνήστε καλά όλη την περιοχή και εντοπίστε τον MANAHATH, έναν Fighter (Level 5). Αυτός σας δίνει το MAP OF LOCATIONS και από εδώ και πέρα στο Automap, στην κάτω-δεξιά γωνία, θα υπάρχει ένα ειδικό icon που θα δείχνει πόσο έχετε προχωρήσει στο παιχνίδι. (Οι περιοχές όλες είναι 15.) Πάρτε τον στην ομάδα σας στη θέση του Drizzt!! Προς το παρόν η αλλαγή αυτή θα σας προκαλεί έκπληξη (ή και άρνηση), αργότερα όμως θα καταλάβετε το γιατί.

DESCENT INTO UNDERDARK, LEVEL 2

Ξεκινάτε στην πιο SE γωνία του επιπέδου-χάρτη. Και σε αυτό θα εξερευνήσετε προς το παρόν μόνο το μισό. Η έξοδος είναι στο NW τμήμα του χάρτη. Εδώ θα περάσετε την πρώτη σας web-πόρτα. Για το λόγο αυτό χρειάζεστε ή ένα Passweb potion ή ο Cleric χαρακτήρας σας να έχει φτάσει στο Level 7, οπότε μπορεί να κάνει cast spell αξίας Level 4, στα οποία ανήκει και το Passweb. (Κανονικά, αν έχετε σκοτώσει όλους τους αντιπάλους του ως τώρα, ο Cleric σας θα είναι Level 7.) Η έξοδος σας οδηγεί στο προηγούμενο επίπεδο.

DESCENT INTO UNDERDARK, LEVEL 1, ΠΕΡΙΟΧΗ ΔΕΥΤΕΡΗ

Βγαίνετε στην πιο NW γωνία του επιπέδου. Σιγά-σιγά βρείτε το δρόμο σας για την έξοδο που είναι στο πιο SW τμήμα του χάρτη επιπέδου. Η έξοδος οδηγεί στο πιο κάτω, προηγούμενο επίπεδο.



Με τον Drizzt στο φινάλε.



Ελευθερώνοντας τους χωρικούς.

DESCENT INTO UNDERDARK, LEVEL 2, ΠΕΡΙΟΧΗ ΔΕΥΤΕΡΗ

Η έξοδος για τη λίμνη είναι στη NW γωνία του χάρτη. Εχετε το νου σας για μυστικά περάσματα στα βόρεια. Εδώ θα συναντήσετε και τον BORENORAX, έναν Cleric - Level 4, αλλά αφήστε τον, δεν θα σας χρειαστεί.

UNDERGROUND LAKE

Σκοτώστε το τέρας Aboleth (προηγουμένως κάντε SAVE). Αν κάποιος χαρακτήρας ασθενήσει από την αρρώστια Aboleth Disease, δεν πειράζει (αν θέλετε φυσικά κάνετε RESTORE και ξαναπολεμάτε), θα τον θεραπεύσετε αργότερα στο σιντριβάνι. Πάρτε τα όπλα και ξαναπεράστε σε άλλη μεριά του προηγούμενου επιπέδου.

DESCENT INTO UNDERDARK, LEVEL 2, ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΡΙΤΗ

Βρείτε τη διαδρομή που οδηγεί στο πιο νότιο τμήμα του χάρτη. Εκεί μετά από μία Web- πόρτα βρίσκεται η έξοδος για το επόμενο επίπεδο-χάρτη.

DWARVEN MINES

Εξερευνήστε καλά το επίπεδο αυτό. Διαβάστε προσεκτικά το μήνυμα της πόρτας. Εδώ θα συναντήσετε και τον AZARELL, έναν Fighter - Level 6. Προσέξτε μην τον προσβάλετε, γιατί μεταμορφώνεται σε ένα ανίκητο τέρας και η μόνη σας διέξοδος θα είναι να το βάλετε στα πόδια. Απλά, αγνοήστε τον. Βρείτε την έξοδο για το επόμενο επίπεδο στα βόρεια του επιπέδου-χάρτη.

Σημειώστε ότι η NE γωνία του χάρτη θα είναι κενή, ασυμπλήρωτη.

TEMPLE OF DUMATHOIN, LEVEL 1

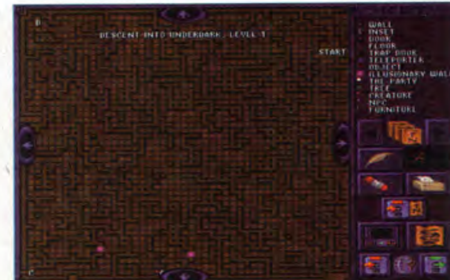
Εξερευνήστε πολύ προσεκτικά το επίπεδο αυτό. Στα δεξιά του επιπέδου αυτού σε ένα δωμάτιο βρίσκετε ένα κλειδί. Μόλις το πάρετε, βλέπετε ένα πολύ σημαντικό sequence. Προσέξτε το καλά. (Αν θέλετε, κάντε SAVE προτού πάρετε το κλειδί (silver moon key). Με το κλειδί αυτό ανοίγετε το πιο NE δωμάτιο του επιπέδου. Εντοπίστε και σκοτώστε τον εχθρό που είναι εδώ. Πάρτε το silver stoor key, το Drow parchment, και δύο Dwarven books. Διαβάστε προσεκτικά τα δύο βιβλία και το χειρόγραφο. Εχουν πολύτιμες πληροφορίες. Βγείτε από το δωμάτιο και προχωρήστε στο βορινό τοίχο. Περάστε το σημείο που σας γυρνά αντίστροφα (υπομονή και σιγά-σιγά). Στην NW γωνία του "δωματίου" αυτού βρίσκεται ένας κρυφός τοίχος. Περάστε και πατήστε το buffon στον τοίχο. Τώρα πια στο βορινό σημείο του χάρτη-επιπέδου και ένα αντίστοιχο τετράγωνο σχήμα πιο αριστερά, αλλά από την άλλη μεριά, θα έχει "ενεργοποιηθεί" ένας μυστικός τοίχος. Μπείτε και πάρτε το Holly Symbol of Dumathoin. Πηγαίνετε τώρα στα NW. Με το silver star key ξεκλειδώστε την πόρτα και περάστε στο επόμενο



Ο χάρτης του Temple of Dumathion, Level 1.



Ο χάρτης του Temple of Dumathion, Level 2.



Ο χάρτης του Underdark, Level 1.

επίπεδο. Σημειώστε εδώ, ότι το SE τμήμα του επιπέδου-χάρτη θα είναι κενό, ασυμπλήρωτο.

TEMPLE OF DUMATHOIN, LEVEL 2

Εξερευνήστε καλά όλο το επίπεδο. Στο NE τμήμα στην πάνω μεριά υπάρχει μία κλειδαριά που ανοίγει με ένα silver star key που θα βρείτε στο επίπεδο αυτό. Προχωρήστε στο άνοιγμα. Τηλεμεταφέρεστε σε ένα βορινό οριζόντιο πέρασμα. Στο μέσο του νότιου τοίχου, εντοπίστε και πατήστε ένα button. Προχωρήστε όλο West και πάρτε το Dwarven Horn. Τώρα, στο πιο SW δωμάτιο του επιπέδου υπάρχει ένα άγαλμα-νάνος που κρατά ένα Chalice. Βάλτε το Horn στο χέρι σας, σταθείτε μπροστά του και κάντε κλικ στο Horn. Παίρνετε στο Chalice. Από το δωμάτιο αυτό ξεκινά στα πιο νότια ένας οριζόντιος διάδρομος. Στο βάθος υπάρχει μία πόρτα που την περνάτε μόνο αν έχετε τα Chalice και Holy Symbol. Περάστε και κατεβείτε στο επόμενο επίπεδο.



Ο Χάροντας που θέλει 3 blue gems για να σου δώσει τη βάρκα.



Βλέποντας τον κλέφτη που πήρε το Helm.

TEMPLE OF DUMATHION, LEVEL 3

Εδώ τα πράγματα είναι σχετικά απλά. Εξερευνήστε προσεκτικά όλο το επίπεδο. Σε ένα δωμάτιο, στην SE γωνία του, κοιτώντας EAST, θα βρείτε ένα διαμάντι. Βάλτε στο χέρι ενός χαρακτήρα ένα pick axe και κάντε το κλικ. Παίρνετε διαμάντι. (Προσέξτε, γιατί σε ένα άλλο δωμάτιο υπάρχει ένα άλλο δωμάτιο -στον West τοίχο, όμως- που παίρνοντάς το από bug, το παιχνίδι κάνει crash!!!) Σε ένα από τα NE δωμάτια θα βρείτε το silver axe key με το οποίο ανοίγετε τις 3 πόρτες που έμεναν κλειστές και εμπόδιζαν την πρόσβαση στο μεσαίο-οριζόντιο διάδρομο. Εδώ, στο πιο EAST μέρος του διαδρόμου αυτού, με ένα iron circle key που βρίσκετε στο επίπεδο αυτό, ξεκλειδώνετε την πόρτα που οδηγεί στο περιβόητο σιντριβάνι. Σταθείτε μπροστά του, βάλτε στο χέρι ενός χαρακτήρα το diamond και κάντε του κλικ (όπως γράφει ένα από τα Dwarven books). Εδώ, αν ένας χαρακτήρας έχει την αρρώστια Aboleath Disease, θεραπεύεται. Εξερευνήστε το βορινό μέρος της νέας περιοχής και κατόπιν γυρίστε όλο νότια, όπου είναι και η έξοδος που οδηγεί στο Level 1 του ναού, στο SE τμήμα που ήταν ασυμπλήρωτο.

TEMPLE OF DUMATHOIN, LEVEL 1, SE SECTION

Κάντε SAVE και σκοτώστε το Uropygus που υπάρχει εδώ. Φύγετε νότια για το Dwarven Mines επίπεδο.

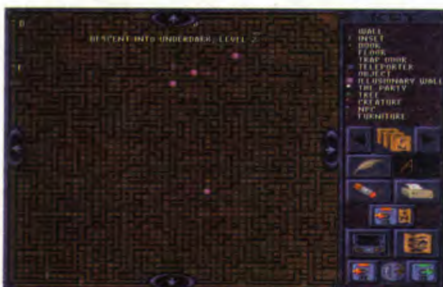
DWARVEN MINES, NE SECTION

Εδώ, σκοτώστε τους 3 Drow fighters και κάντε SAVE. Λόγω ενός bug που υπάρχει, πλησιάστε στη NE γωνία πρώτα και μετά γυρίστε νότια προς την έξοδο. Στο σημείο αυτό σας έχουν στήσει μία παγίδα οι Drow. Αν έχετε στην ομάδα σας τον Drizzt, τον απαγάγουν και έτσι μένετε με 3 χαρακτήρες. Αναγκαστικά (για το καλό σας, όχι ότι είναι υποχρεωτικό), θα γυρίσετε πίσω να πάρετε έναν άλλο χαρακτήρα. Αν όμως κάνατε όπως σας είπα και στη θέση του Drizzt, έχετε τον Manahath, τώρα δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα. Προχωρήστε νότια. Στο νέο δωμάτιο σκοτώστε γρήγορα τον Drow Priestess που ρίχνει πανίσχυρα μαγικά. Σκοτώστε και τον άλλο Drow fighter, πηγαίνετε νότια στο άλλο δωμάτιο και φύγετε όλο EAST. Περνάτε στο επόμενο επίπεδο. (Εδώ είναι που από τις περιοχές 8-5 βρίσκεστε στην περιοχή 10, υπερπηδώντας την περιοχή 9 που παραμένει άγνωστη.)

CAVERN OF THE GALEB DUHR

Εξερευνήστε τη μικρή περιοχή στην οποία πέφτετε. Εντοπίστε στα West ένα πέτρινο πρόσωπο στον τοίχο. Μιλήστε του. Σας ζητά να του φέρετε το χαμένο του necklace. Θα το βρείτε στο NW τμήμα του επιπέδου. Δίνοντάς το στον Galeb Duhr, σας ανοίγει ένα άλλο πέρασμα, λίγο πιο νότια. Εξερευνήστε το νέο αυτό κομμάτι του χάρτη. Η έξοδος για το επόμενο επίπεδο είναι στην SW γωνία του επιπέδου αυτού ακριβώς. Η συνέχεια και το τέλος της λύσης θα δημοσιευτεί στο επόμενο τεύχος του PC MASTER - PC Games.

■



Ο χάρτης του Underdark, Level 2.



Με την Ssar Tarell.



Οταν σαν Drow επικοινωνείς με τον Vermulean.



GAMES

LEMMINGS
Η χριστουγεννιάτικη έκδοση του πασίγνωστου παιχνιδιού, με Lemmings Αγιοβασίληδες!

BRIX
Το γνωστό puzzle game που συχνά φιλοξενείται στις αίθουσες των coin-ops.

TEAR DOWN THE WALL
Εξασκηθείτε με αντίπαλο τον υπολογιστή σας στις κατεδαφίσεις.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

LASTUSED
Πότε ήταν η τελευταία φορά που ανοίξατε το PC;

Ενα σύντομο εισαγωγικό είχε καταλάβει ήδη κάποια bit της μνήμης τού ως γραφομηχανή χρησιμοποιούμενου PC, μέχρι τη στιγμή που η λέξη "Απρίλιος" χτυπήθηκε στο πληκτρολόγιο. Απρίλιος... Σας θυμίζει κάτι; Τέτοια εποχή, πριν από ένα χρόνο, η πάλαι ποτέ 5" 1/4 διάσταση της δισκέτας έλαβε τη θέση της στο χρονοντούλαπο της δικής μας ιστορίας. Ενας χρόνος, λοιπόν, συμπληρώθηκε από τη στιγμή που η πρώτη 3" 1/2 συνόδευσε το PC Master. Σας ευχαριστούμε για την προτίμηση που μας δείξατε κατά το πέρασμά του. Από μέρους μας, για άλλη μία φορά, σας δίνουμε υπόσχεση για συνέχιση της προσπάθειας αναβάθμισης της ποιότητας των προγραμμάτων που κάθε μήνα θα φτάνουν στα χέρια σας.

Επιμέλεια δισκέτας: *Χάρης Σαράντης*

LEMMINGS

Πριν από περίπου δύο χρόνια ένα παιχνίδι με την επωνυμία Lemmings είχε καταφέρει να κάνει την πλειοψηφία των χρηστών της Amiga (υπήρχαν και adventurers) να παρατήσουν το joystick και να χρησιμοποιήσουν το mouse που ευγενώς τους είχε παραχωρήσει η Commodore μαζί με τον υπολογιστή τους.

Σήμερα τα Lemmings έχουν ωριμάσει, έχουν μεταφερθεί και σε PC και κατά καιρούς έχουν εμφανιστεί διάφορες εκδόσεις τους. Και σίγουρα έχει ξεπεραστεί πια η Lemmings-mania, αλλά τα συμπαθητικά ετερόβουλα αυτά πλασματάκια είναι ακόμα σε θέση να σας κάνουν να "κολλήσετε" για μερικές ώρες μπροστά στον υπολογιστή σας.

Είδος: Platform-Mind
Κατασκευαστής: Psygnosis
Υποστηρίζει: Joystick, mouse, AdLib
Command Line: lemmings

Η χριστουγεννιάτικη έκδοση του παιχνιδιού είναι αυτή που θα βρείτε στη συγκεκριμένη δισκέτα του PC-Games, ένα δώρο αποκλειστικά για τους φανατικούς οπαδούς του χειμώνα. Καιρός είναι τώρα που καλοκαιριάζει να δείτε και λίγο χιόνι -έστω και ψηφιακόμια και ο χειμώνας δεν μας έκανε τη χάρη.

Μόλις καλέσετε το batch file lemmings.bat, θα εμφανιστεί στην οθόνη σας ένα με-



νού, από το οποίο σας ζητείται να επιλέξετε την κάρτα γραφικών του μηχανήματός σας και, σε δεύτερο στάδιο, το είδος του υπολογιστή σας - οι κάτοχοι από 386 και άνω μπορούν άφοβα να επιλέξουν High Performance PC.

Στη συνέχεια εμφανίζεται μπροστά σας η εισαγωγική εικόνα/μενού του Lemmings, χιονισμένη στις "γραμματοκορφές". Από εδώ μπορείτε, πατώντας τα αναγραφόμενα Function keys, να επιλέξετε μεταξύ μουσικής και ηχητικών εφέ, συσκευή ελέγχου (mouse/joystick/keyboard), έναρξη του παιχνιδιού ή έξοδο στο λειτουργικό σας σύστημα.

Μετά τις ρυθμίσεις, λοιπόν, πατήστε F1. Η οθόνη που θα εμφανιστεί μπροστά σας παρέχει, σε αντίθεση με την πλειοψηφία των παιχνιδιών, χρήσιμες οδηγίες, όπως πόσα Lemmings πρέπει να αποθηκεύσετε και σε πόσο χρόνο, καθώς και μια μικρογραφία της πίστας.

Πατώντας το fire μεταφέρεστε στα χιονισμένα τοπία της χριστουγεννιάτικης αυτής έκδοσης. Για όσους δεν ξέρουν, σκοπός σας στο παιχνίδι αυτό είναι η διάνοιξη δρόμου προς το σπιτάκι που βρίσκεται συνήθως στο πιο απομακρυσμένο σημείο της πίστας, έτσι ώστε να καταφέρουν τα lemmings (ή τουλάχιστον ο ζητούμενος αριθμός από αυτά) να βρουν στο σπιτάκι αυτό ασφαλές καταφύγιο.

Για να επιτευχθεί το ζητούμενο, θα πρέπει να επιλέξετε κάποιο από τα τετράγωνα λειτουργιών που βρίσκονται στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης. Κάνοντας κλικ πάνω σε κάποιο lemming, ανατίθεται σε αυτό ο ρόλος που υποδηλώνει το αντίστοιχο τετράγωνο.

Τα δύο πρώτα τετράγωνα αφορούν στην αυξομείωση του ρυθμού με τον οποίο "μπαίνουν" τα lemmings στο παιχνίδι.

Το τρίτο καθιστά το lemming αναρριχώμενο.

Το τέταρτο του δίνει τη δυνατότητα να πέφτει από μεγάλα ύψη.

Το πέμπτο το οδηγεί σε αυτοανάφλεξη.

Το έκτο αναγκάζει τα υπόλοιπα όταν το συναντήσουν να αλλάξουν κατεύθυνση.

Με το έβδομο, το lemming κατασκευάζει γέφυρες.

Με το όγδοο σκάβει οριζόντια, με το ένατο διαγώνια προς τα κάτω και με το δέκατο προς τα κάτω.

Το ενδέκατο εκτελεί χρέη pause, ενώ το δωδέκατο εγκατάλειψης.

Τα εμπόδια που θα χρειαστεί να υπερπηδήσετε είναι πολλά, αλλά σας κάνει καρδιά να αφήσετε τα lemmings μόνα εκεί έξω, χρονιάρες μέρες;

PC-MASTER DISK
Οδηγίες αποσυμπίεσης/εγκατάστασης

Αφού έχετε ανοίξει τον υπολογιστή σας, τοποθετήστε τη δισκέτα στο "μικρό" drive.

Γράψτε a: και πατήστε enter. Αν το φωτάκι του drive δεν ανάψει, γράψτε f, πατήστε enter και μετά b: και enter (την επόμενη φορά γράψτε κατευθείαν b:).

Γράψτε pcm και πατήστε enter.

Πατήστε το αστεράκι (shift & 8 ή * από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).

Πατήστε c και μετά δύο φορές το enter.

Αρχίζει η διαδικασία αποσυμπίεσης.

Για να τρέξετε κάποιο από τα προγράμματα της δισκέτας, δίνετε c: και enter, cd\pcmXX (το XX είναι ο αριθμός του τεύχους, π.χ., στο τεύχος 60 δίνετε cd\pcm60) και enter.

Μετά γράψτε dir. Εμφανίζονται οι υποκατάλογοι με τα προγράμματα της δισκέτας. Τώρα γράφετε cd και μετά ένα κενό και κάποιο από τα ονόματα των υποκαταλόγων που βλέπετε. Πατώντας enter "μπαίνετε" σε αυτόν.

Σε αυτό το σημείο θα γράφετε το όνομα του αρχείου που βρίσκεται στην ταυτότητα των προγραμμάτων με το χαρακτηρισμό Command Line, θα πατάτε enter και το παιχνίδι θα αρχίζει.

BRIX

Τα "εγκεφαλικά" παιχνίδια και τα παιχνίδια puzzle δεν σταμάτησαν ποτέ να πολιορκούν το σκληρό δίσκο του προσωπικού μας υπολογιστή, αποσκοπώντας στην κατάκτηση μιας θέσης σε αυτόν. Ορισμένα, μάλιστα, φαίνεται να το έχουν καταφέρει - ποιος δεν έχει ένα tetris περασμένο κάπου, έτσι, για τους επισκέπτες; Δυστυχώς, όμως, παρ'όλο που το να δημιουργήσεις ένα mind game είναι εν γένει σημαντικά ευκολότερο από το να συνδυάζεις χρωματιστά pixel κατασκευάζοντας διαστημοπλοιάκια και εξωγήινους, τα περισσότερα τέτοια προγράμματα που κυκλοφορούν σε BBS και σε CD αποτελούν διασκευές σε κοινό μοτίβο, με αποτέλεσμα οι περισσότεροι από εμάς, συναντώντας κάτι τέτοιο, απλώς το προσπερνάμε.

Εξαίρεση, συνήθως, αποτελούν τα προγράμματα που κυκλοφορούν και σε αίθουσες "ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας",



μια και καλούνται να αντιμετωπίσουν στα ίσα αυτήν ακριβώς την πολυχρωμία των shoot'em up και των λοιπών παιχνιδιών δράσης που τα περικυκλώνουν.

Στην προκειμένη περίπτωση ο συνδυασμός ενός τέτοιου παιχνιδιού με την υπογραφή ποιότητας της Epic Megagames.

Το Brix είναι ένα από τα πιο δημοφιλή προγράμματα στην κατηγορία του. Δεν ξέρω βέβαια κατά πόσο ενδείκνυται για ένα μικρό διάλειμμα από



τα καθημερινά, γιατί πολύ περισσότερο θα "ζορίσει" τα εγκεφαλικά σας κύτταρα, παρά θα τα ξεκουράσει και, επιπλέον, το "διάλειμμα" υπάρχει κίνδυνος να χάσει τον επιθετικό του προσδιορισμό.

Για τους έχοντες Lots & Lots of free time, όπως αναγράφεται στο helpme.doc του προγράμματος, το μόνο που χρειάζεται να κάνετε μετά την εγκατάσταση της version 2.0 του brix στο σκληρό δίσκο σας είναι να καλέσετε το brix1.exe. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει μόνο του να κάνει τις απαραίτητες ρυθμίσεις όσον αφορά στο μουσικό σας hardware, αν και σας παρέχει τη δυνατότητα να επιλέξετε μεταξύ PC-speaker (sfx) και soundblaster (music & sfx) και μέσα από το παιχνίδι.

Μετά την εισαγωγική οθόνη, το brix σας μεταφέρει σε ένα ιδιαίτερα εύχρηστο μενού επιλογών. Από εκεί μπορείτε να επιλέξετε εκκίνηση του παιχνιδιού με έναν ή δύο παίκτες, επίπεδο δυσκολίας, παρουσίαση οδηγιών, ρύθμιση ήχου, παρουσίαση των high scores των credits και οδηγιών παραγγελίας, εισαγωγή κώδικα (για άμεση πρόσβαση σε κάποιο level στο οποίο είχατε φτάσει παλαιότερα) και, τέλος, έξοδο από το πρόγραμμα.

Είδος: Puzzle Game
Κατασκευαστής: Epic Megagames
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: VGA, 512K RAM
Command Line: brix1

Προτού επιλέξετε έναρξη του παιχνιδιού, καλό θα ήταν, αν δεν είστε εξοικειωμένος με παρόμοια παιχνίδια, να θέσετε το επίπεδο δυσκολίας στο πιο εύκολο. Η κίνηση αυτή δεν αφορά στη δυσκολία αυτή καθεαυτή του παιχνιδιού, αλλά στο χρόνο που σας δίνεται προκειμένου να επιτύχετε την εκκαθάριση της κάθε πίστας.

Επιλέγοντας (με βελάκια και space) έναρξη παιχνιδιού, εμφανίζονται μπροστά σας κάποια παραλληλόγραμμα σε τριγωνική διάταξη. Το πιο αριστερά παραλληλόγραμμο αντιστοιχεί στο πρώτο level και οι υπόλοιπες κατακόρυφες διατάξεις στα επόμενα. Οπως φαντάζεστε, στο brix δεν είστε υποχρεωμένοι να ακολουθήσετε κάποια συγκεκριμένη πορεία. Αντίθετα, μόλις τελειώσετε ένα level (το οποίο απο-

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα"

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

τελείται από κάποιο αριθμό από πίστες) μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των δύο παραλληλογράμμων που βρίσκονται αριστερά από το παρόν, το καθένα από τα οποία θα σας φέρει αντιμέτωπο με διαφορετικές πίστες. Μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε παραλληλόγραμμο, μέχρι και αυτά του πέμπτου επιπέδου, για αφετηρία. Στα δύο τελευταία levels μπορείτε να φτάσετε μόνο εφόσον αποδείξετε στον υπολογιστή ότι το αξίζετε!

Ο χειρισμός του Brix είναι το μόνο εύκολο της υπόθεσης: μετακινείστε προς τις τέσσερις βασικές κατευθύνσεις με τα αντίστοιχα βελάκια, ενώ με το space κλειδώνετε το τετραγωνάκι πάνω στο οποίο βρίσκεται ο κέρσοράς σας. Τώρα αυτό θα ακολουθεί τις κινήσεις του τελευταίου. Αν το τετράγωνο αυτό έρθει σε επαφή με τουλάχιστον ένα όμοιό του, εξαφανίζεται μαζί με αυτό/ά. Σκοπός σας είναι η εκκαθάριση της πίστας από όλα τα τετραγωνάκια.

Ανά πάσα στιγμή, τα F6 & F7 (απ)ενεργοποιούν ηχητικά εφέ και μουσική αντίστοιχα, το F4 καταναλώνει ένα από τα retry παρέχοντάς σας άλλη μια ευκαιρία για να επιλύσετε τη συγκεκριμένη πίστα, ενώ το escape σας φέρνει ενώπιον ενός μενού από το οποίο μπορείτε να ρυθμίσετε τον ήχο ή να εγκαταλείψετε το παιχνίδι.

Σε περίπτωση που σε κάποια πίστα σάς τελειώσει ο χρόνος (προσοχή, το retry πρέπει να ζητηθεί πριν από την εξάντληση του χρονικού σας περιθωρίου) σας δίνεται κάποιος κωδικός ο οποίος, αν δοθεί στην αντίστοιχη επιλογή του κεντρικού μενού, σας μεταφέρει αμέσως στην πίστα στην οποία βρισκόσασταν.



TEAR DOWN THE WALL

Μερικές φορές, εκεί που τα MegaBytes σε αφήνουν αδιάφορο, εκεί που με κρατημένο το Esc προσπερνάς φανταχτερούς τίτλους, εντυπωσιακές οθόνες και εισαγωγικά video, εμφανίζεται ένα προγραμματάκι τόσο-δα, ούτε 300K δεν έπιανε, σε text mode, με ανύπαρκτα γραφικά, κάνα beep αραιά και που από το speaker -ούτε συζήτηση για υπόθεση- και σε κάνει να αποσύρεις το δάχτυλο από το topmost-leftmost πλήκτρο του US keyboard.

Είδος: Mind
Κατασκευαστής: Chet Langin
Απαιτήσεις: PC
Command Line: the wall

Το Tear Down The Wall δεν είναι τίποτα περισσότερο και, απ' ό,τι διαπίστωσα, παραπάνω από αρκετό από τα ανωτέρω. Είναι ένα παιχνίδι που δεν έχει τίποτα - σχεδόν. Είπαμε, δεν έχει γραφικά, δεν έχει ορχηστρικά backgrounds, δεν έχει υπόθεση. Τι είναι αυτό τελικά που σε παροτρύνει -με εμένα τουλάχιστον το κατάφερε- να ασχοληθείς μαζί του;

Το The Wall είναι ένα από αυτά τα προγράμματα που θέτει τον άνθρωπο αντιμέτωπο με τον υπολογιστή. Ο στόχος των "δύο" αντιπάλων είναι να συγκεντρώσουν όσο περισσότερους βαθμούς μπορούν από την κατεδάφιση του τοίχου - με το γκρέμισμα όσο το δυνατόν περισσότερων τούβλων. Εδώ όμως ο υπολογιστής τα καταφέρνει πολύ καλά. Πάντα θα βρίσκει -έπειτα από μια σειρά ψυχρών υπολογισμών- κάτι που σου ξέφυγε για να μαζεύει πόντους. Και κάπου εκεί πεισματώνεις -αχ! αυτοί οι άνθρωποι-, βάζεις μπροστά τον εγωισμό σου και προσπαθείς να αποδείξεις -σε ποιον και γιατί, άγνωστο- ότι είσαι καλύτερος από το μηχάνημα.

Αυτό είναι τελικά το μόνο ατού του The Wall, το ότι καταφέρνει να σε κάνει να πεισματώσεις και να προσπαθείς κατ' επανάληψη να επιβληθείς του ψηφιακού σου αντιπάλου. Αλήθεια, μήπως τελικά αυτό είναι αρκετό;

■

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
Lastused

Προγραμματιστής:
Κώστας Φαρόπουλος

Ενα feature που συνόδευε παλαιότερα κάποιους προσωπικούς υπολογιστές και σήμερα έχει εκλείψει, ήταν η παρουσίαση με το boot του μηχανήματος της ημερομηνίας και ώρας της τελευταίας φοράς που χρησιμοποιήθηκε ο προσωπικός σας υπολογιστής.
Αυτό αναλαμβάνει να κάνει το μικρό utility με την επωνυμία lastused. Αυτό που χρειάζεται να κάνετε, προκειμένου να λειτουργήσει το πρόγραμμα αυτό, είναι να περάσετε στο τέλος του autoexec.bat σας τις ακόλουθες γραμμές:
type c:\last.usd
c:\lastused.exe και να αντιγράψετε το lastused.exe στο root του σκληρού δίσκου σας. Υπάρχει και το πρόγραμμα install.bat που αναλαμβάνει να κάνει τα ανωτέρω, αλλά για να λειτουργήσει σωστά πρέπει να αντιμεταθέσετε last.ins τη 2η με την 4η γραμμή. Το πρόγραμμα θα αρχίσει να λειτουργεί από τη δεύτερη φορά που θα κάνετε boot στον υπολογιστή σας. Απαραίτητη προϋπόθεση για τη σωστή λειτουργία του αποτελεί, φυσικά, η αντίστοιχα σωστή λειτουργία του ρολογιού του PC σας.



CPU:	**486**
RAM:	**4MB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**ΟΛΕΣ ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1**

Το επάγγελμα του ταξιτζή σίγουρα είναι από τα πιο δύσκολα. Αν μάλιστα εξασκείτε αυτό το επάγγελμα στην Αμερική το 2022, τότε τα πράγματα είναι σίγουρα δυσκολότερα. Στο Quarantine, όμως, θα πρέπει να αναλάβετε αυτό το ρόλο όσο δύσκολος και αν είναι.

Βρισκόμαστε στην πόλη Kemo και το έγκλημα έχει εξαπλωθεί τόσο πολύ, ώστε είναι πολύ δύσκολο να κινηθεί κάποιος με ασφάλεια. Ετσι, εσείς θα πρέπει να βοηθάτε τους πολίτες να μετακινούνται στα διάφορα σημεία εξασφαλίζοντάς τους ασφάλεια και ταχύτητα. Αν και το τελευταίο εξαρτάται αποκλειστικά και μόνο από τις ικανότητές σας στην οδήγηση, το πρώτο εξαρτάται από τον εξοπλισμό του οχήματός σας. Θα πρέπει, λοιπόν, να αγοράσετε πολύ καλή θωράκιση και συνεχώς να εξοπλίζεστε με ισχυρά όπλα (πολυβόλα, ρουκέτες κ.ά.). Ολα αυτά, φυσικά, χρειάζονται για να αντιμετωπίσετε τις συμμορίες που κυκλοφορούν στους δρόμους με ή χωρίς οχήματα ανάλογου πολεμικού εξοπλισμού.



Πρέπει, λοιπόν, να έχετε καταλάβει ότι το Quarantine είναι στην ουσία ένα Doom με taxi, αλλά διαθέτει και πολλά στοιχεία που το κάνουν να ξεχωρίζει. Επομένως, θα πρέπει να αναπτύξετε στρατηγικές και να επιλέξετε κούρσες που θα σας προσφέρουν πολύ καλό κέρδος, διαφορετικά έχετε δικαίωμα να αρνηθείτε την κούρσα. Μάλιστα, ακόμα και εάν έχετε πάρει πελάτη, μπορείτε κατά τη διάρκεια της κούρσας να τον εκτοξεύσετε έξω από τα ταξί και να πάρετε άλλον. Επίσης, θα πρέπει να επισκέπτεστε τακτικά τα διάφορα συνεργεία και μαγαζιά όπλων, γιατί είτε το damage πέσει στο 0 είτε δεν διαθέτετε αρκετά ισχυρά όπλα, το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο: game over.

Αναφερόμενοι στα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού σημειώνουμε ότι διαθέτει πολύ γρήγορη κίνηση. Πράγματι, σε ορισμένα σημεία δεν θα μπορείτε να χειριστείτε εύκολα το ταξί, αλλά πρόκειται για ένα μάλλον ευχάριστο πρόβλημα. Ταυτόχρονα, τα γραφικά χωρίς να είναι κορυφαία είναι πολύ καλά και τα ηχητικά εφέ από τα καλύτερα που έχουμε ακούσει (σημειωτέρον ότι οι κραυγές των πεζών που πατάμε είναι... πολύ ρεαλιστικές). Επίσης, στο CD βρήκαμε και πολύ καλά ροκ κομμάτια με καλύτερο αυτό που ακούγεται και στη μουσική των τίτλων του παιχνιδιού.

Σε γενικές γραμμές, λοιπόν, πρόκειται για ένα ακόμα Doom-clone, το οποίο έχει υποστεί αρκετές τροποποιήσεις ώστε να φαίνεται πολύ πρωτότυπο.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Οδηγήστε ένα ταξί στις μεγαλουπόλεις του μέλλοντος σε στιλ Doom.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	80

84%





B.C. RacerS

CPU:	386
RAM:	1MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	ΟΛΕΣ ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1 - 2

Αγώνες τρικύκλων στην προϊστορική εποχή; Οσο και αν αυτό ακούγεται περίεργο είναι το θέμα του νέου παιχνιδιού της Core Design. Αναπλάθοντας το στιλ της ταινίας Flinstones, έχουμε την ευκαιρία να συμμετέχουμε σε αγώνες προϊστορικών τρικύκλων, τα οποία οδηγάνε ζευγάρια το καθένα με τις δικές του ικανότητες. Συγκεκριμένα, υπάρχουν τέσσερις παράμετροι για κάθε αγωνιζόμενο (ταχύτητα, επιτάχυνση, αντοχή, δύναμη πυρός) και βάσει αυτών χαρακτηρίζεται και η συμπεριφορά του οχήματος γενικότερα. Ετσι, επειδή οι δύο κυρίες που συμμετέχουν έχουν μεν την καλύτερη ταχύτητα αλλά δεν έχουν καλή αντοχή και δύναμη πυρός, όταν τις πλησιάσει κάποιο άλλο όχημα ο συνοδηγός του φροντίζει να τις καθυστερεί με ανάλογα χτυπήματα με το ρόπαλό του. Ολα αυτά ακούγονται πολύ κωμικά. Αυτός είναι άλλωστε και ο ουσιαστικός σκοπός του παιχνιδιού, αφού το ίδιο το gameplay σίγουρα δεν διεκδικεί δάφνες (χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει ότι είναι και άσχημο). Αντιθέτως, είναι πάρα πολύ καλό (κρίνοντάς το πάντα από την arcade πλευρά του), καθώς διαθέτει όλα τα στοιχεία που χρειάζεται ένα arcade. Καλά γραφικά, γρήγορη κίνηση, ευκολία χειρισμού και καλό gameplay είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά τόσο των καλών arcades όσο και του B.C. Racers. Τα καλά γραφικά εντοπίζονται κυρίως σε αυτά που υπάρχουν στις 8 πίστες του παιχνιδιού και μας μεταφέρουν σε τοπία που θυμίζουν προϊστορική εποχή.

Η γρήγορη κίνηση είναι ίσως το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού, αφού όλα τα sprites κινούνται ταχύτατα, τόσο γρήγορα μάλιστα που ίσως δυσκολευτείτε να χειριστείτε το τρίκυκλό σας στην αρχή. Οπως είπαμε, όμως, ο χειρισμός είναι εύκολος και σύντομα θα περνάτε με άνεση κάθε πίστα, στοιχείο βέβαια που δεν παύει να είναι αρνητικό καθώς μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα θα έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Μέχρι τότε όμως θα έχετε μείνει κατενθουσιασμένοι με το gameplay. Μάλιστα, έχει δοθεί μεγάλη σημασία στη λεπτομέρεια και η συμπεριφορά του οχήματος είναι τόσο ακριβής σε σημείο που υπερέχει έναντι παιχνιδιών πιο ειδικών στον τομέα αγώνων αυτοκινήτου. Για μεγαλύτερη δε διασκέδαση υπάρχει και two players' mode, στο οποίο η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη (πάνω και κάτω) και οι δύο παίκτες παίζουν ταυτόχρονα. Οπως, λοιπόν, καταλαβαίνετε το B.C. Racers, χωρίς να διεκδικεί τον τίτλο του καλύτερου παιχνιδιού ή του καλύτερου arcade, σίγουρα είναι πολύ διασκεδαστικό και θα σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στο PC σας.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536.

του Αργύρη Γιαγιά



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Από τα πιο διασκεδαστικά arcade που έχουν κυκλοφορήσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	86

84%







CPU:	**386**
RAM:	**1MB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**ΟΛΕΣ ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1**

Ο ρυθμός κυκλοφορίας των παιχνιδιών σήμερα είναι εξαιρετικά ταχύς, αυτό που συνέβη όμως με το Desert Strike ήταν άνευ προηγουμένου. Ενα μήνα μετά το review μας του Desert Strike, έφθασε στα χέρια μας η συνέχειά του, ονόματι Jungle Strike, την οποία σπεύσαμε να σας παρουσιάσουμε. Μάλιστα, όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, ίσως να μην έχει κυκλοφορήσει ακόμη στην Ελλάδα.

Το Desert Strike είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα arcade, όχι μόνο στο PC. Αφού λοιπόν το πρώτο παιχνίδι ήταν επιτυχημένο, δεν υπήρχε λόγος να αλλάξει το gameplay στο Jungle Strike, με τη διαφορά ότι το περιβάλλον είναι πολύ πιο πράσινο, ενώ αυτή τη φορά κυνηγάτε τους βαρόνους των ναρκωτικών. Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός Αμερικανού πιλότου που διαθέτει ένα commanche ελικόπτερο (και όχι apache), το οποίο ξεκινάει από τον Λευκό Οίκο για εξόντωση του "καρτέλ". Βέβαια, το περίεργο είναι πώς οι έμποροι ναρκωτικών έχουν καταφέρει να διαθέτουν αντιαεροπορικούς πυραύλους και πώς κατάφεραν να καταλάβουν τον Λευκό Οίκο και την Ουάσινγκτον, αλλά αυτά είναι μάλλον ασήμαντες λεπτομέρειες για τους σχεδιαστές. Αν λοιπόν καταφέρετε να περάσετε το πρώτο αλλά πολύ δύσκολο level του παιχνιδιού, η συνέχειά του είναι πιο ενδιαφέρουσα καθώς θα μεταφερθείτε στην τροπική ζούγκλα. Εκεί, σε αντίθεση με το Desert Strike, θα εγκαταλείψετε το ελικόπτερο και θα χειριστείτε κατά σειρά ένα MX-A Attack Hovercraft, ένα F-117A Stealth Fighter μέχρι και μία μηχανή με πολλά όπλα πάνω της. Οπως και στο προηγούμενο παιχνίδι, το scrolling είναι πολύ καλό, τα δε γραφικά και ο ήχος παραμένουν στα ίδια πολύ καλά επίπεδα. Εκεί όμως όπου παρατηρούνται αλλαγές είναι στην εισαγωγή και τα ενδιάμεσα cut-scenes του παιχνιδιού. Η έκδοση που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν σε CD-ROM. Ετσι το παιχνίδι διέθετε full motion video, στο οποίο βλέπουμε από κοντά τις συνομιλίες των δύο μεγαλοκακοποιών και το briefing. Αν λοιπόν σας άρεσε το πρώτο παιχνίδι, τότε το δεύτερο θα σας ενθουσιάσει. Διαθέτει καλύτερο gameplay, καλύτερο presentation και γενικά είναι πιο ολοκληρωμένο από το προκάτοχό του.

του Αργύρη Γιαγιά



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η συνέχεια ενός επιτυχημένου arcade με πολλά νέα στοιχεία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	83

85%



